
HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年11月21日
88
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
無懈可擊、
DC出擊！
內附 $500 DC買機優惠券
兼送你 1000 隻DC體驗集！！
ACE COMBAT系列最新作直擊報道
ACE COMBAT 3 Electrosphere
每本港幣35元
附送二大附錄
動畫消閒娛樂全方位刊物
梦回三国扫描
集中報道新世代遊戲機情報
《Dreamcast Player第二期》
追擊最新遊戲
PS《天誅 忍凱旋》
PS《BLOODY ROAR 2》
PS《BEATMANIA 3rd》
PS《古惑狼3》
PS《HARD EDGE》
PS《SAGA FRONTIER 2》
PS《POP'N TANKS!》
PS《LiberoGrande》
PS《凝望騎士R大冒險篇》
PS《幻想水滸傳 2》
PS《TEST DRIVE OFF-ROAD 2》
PS《ASSAULT》
PS《指揮德國空軍》
PS《RUNNING WIND》
PS《裝甲騎兵Rising Slash》
N64《薩爾達傳說64》
N64《惡魔城默示錄》
4 895011 310882
© 1999 HUDSON SOFT © EIGHTING / RAIZING 1998,1999
ILLUSTRATION : NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MANA




Imcoming對空對地自由飛翔

隨意升級緊貼最新打機潮流

特製手掣操作得心應手




Hyper PC Player推薦的完全打機組合 PlayPC電腦系列

十個月免息分期 首期只需HK$380即可出機




P顯示卡、56K Voice Modem……

PlayPC

## 郵購表格

用戶資料

姓名／公司名稱：________________

身份證／護照／商業登記證號碼：________________

性別：□男 □女

教育程度：□中學 □大學／專上教育 □其他

職業：________________

送貨及安裝地址：________________

電話：________________（住宅）

________________（辦公室）

________________（圖文傳真）

________________（流動電話／傳呼機）

### 郵購方法

請填妥郵購表格，選擇繳費方式，連同填上正確銀碼之首期／訂金劃線支票（支票抬頭「**通絡科技有限公司GENNETT TECHNOLOGIES LIMITED**」），寄「**香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心19樓**」，信封面請註明「**訂購PlayPC**」字樣。

### 繳費方式

| | |
|---|---|
| □十個月免息分期 | 首期出機價HK$380，餘款分十期繳付（升級品並無免息分期） |
| □全數繳付 | 訂金HK$1000，餘款於送貨日繳付 |

支票號碼：________________

銀行：________________

訂購項目

**Part 1 本體**

| 項目 | 數量 | 單價 | 款額 | 首期 | 餘額 |
|---|---|---|---|---|---|
| □PlayPC-A1 | | HK$11,980 | | HK$380 | HK$1,160×10 |
| □PlayPC-A1NM | | HK$10,590 | | HK$380 | HK$1,021×10 |
| □PlayPC-P1 | | HK$12,980 | | HK$380 | HK$1,260×10 |
| □PlayPC-P1NM | | HK$11,590 | | HK$380 | HK$1,121×10 |
| Sub-total (1) | | | | | |

**Part 2 升級品**

| 項目 | 數量 | 單價 | 款額 |
|---|---|---|---|
| 增加64MB SDRAM | | HK$800 | |
| Iomega 100MB ZIP大容量磁碟機 w/ Iomega Tools software pre-installed | | HK$680 | |
| 升級至XJ-700T 17"顯示器 | | HK$1,200 | |
| 升級至DJ-800T 19"顯示器 | | HK$3,000 | |
| 升級至Hitachi 4x DVD-ROM | | HK$550 | |
| 增加Voodoo II 3D加速卡 w/ 12MB RAM | | HK$980 | |
| Sub-total (2) | | | |
| Sub-total (1) + Sub-total (2) | | | |

注意事項

◆為避免申請延誤，請清楚填寫各項資料

◆若選擇十個月免息分期付費，本公司稍後將聯絡閣下辦理分期付款申請手續

◆送貨日期：分期批核後7至10工作天內送貨

總代理：通絡科技有限公司

訂購查詢：2511 8208

保養及技術支援熱線：2786 3378

## PlayPC-A1

AMD K6-2 350MHz CPU w/ 3D Now! & MMX Technology
Magic-Pro MP-586VIP 4X主機板 w/ 1MB Cache
128MB High Speed SDRAM
IBM 6.4GB Ultra DMA硬碟
1.44MB 3.5" 軟碟機
Panasonic 32x CD-ROM
Magic-Pro MP-100S AGP顯示卡 w/ 4MB RAM
Creative PCI 64音效卡
Practical 56Kbps Internal Fax Modem w/ Voice Function
ATX Mid-Tower機箱 w/ 250W Power Supply
Creative Voodoo II 3D加速卡 w/ 12MB RAM
Creative Game Pad
MAG XJ-500T 15" Trinitron顯示器 w/ TCO'92

**抵玩價HK$11,980**

**十個月免息分期月供HK$1,160**

**另備有不配備顯示器型號PlayPC-A1NM 只售HK$10,590**

## PlayPC-P1

Intel Pentium II 350MHz MMX CPU w/512KB Cache
Magic-Pro MP-6VIP主機板
128MB High Speed SDRAM
IBM 6.4GB Ultra DMA硬碟
1.44MB 3.5" 軟碟機
Panasonic 32x CD-ROM
Magic-Pro MP-100S AGP顯示卡 w/ 4MB RAM
Creative PCI 64音效卡
Practical 56Kbps Internal Fax Modem w/ Voice Function
ATX Mid-Tower機箱 w/ 250W Power Supply
Creative Voodoo II 3D加速卡 w/ 12MB RAM
Creative Game Pad
MAG XJ-500T 15" Trinitron顯示器 w/ TCO'92

**抵玩價HK$12,980**

**十個月免息分期月供HK$1,260**

**另備有不配備顯示器型號PlayPC-P1NM 只售HK$11,590**

## 所有型號均免費附送

**Labtec LCS-2612電腦揚聲器 w/ Subwoofer; Labtec Headset & Mic**
**原裝Microsoft中／英文 Windows 98 w/ CD-ROM**
**精選遊戲3隻（《G-Police》體驗版、《Incoming》體驗版、《Need for Speed III》完全版）**
**SuperNet免費上網服務兩個月連上網課程**
**《Hyper PC Player》一個月免費贈閱**

## 隨意升級自選組合（升級品並無免息分期）

| 升級品 | 額外收費 |
|---|---|
| 增加64MB SDRAM | ＋HK$800 |
| Iomega 100MB ZIP大容量磁碟機w/ Iomega Tools software pre-installed | ＋HK$680 |
| 升級至XJ-700T 17"顯示器 | ＋HK$1,200 |
| 升級至DJ-800T 19"顯示器 | ＋HK$3,000 |
| 升級至Hitachi 4x DVD-ROM | ＋HK$550 |
| 增加Voodoo II 3D加速卡 w/ 12MB RAM | ＋HK$980 |

## 完善保養維修服務

3年有限保養（首年包零件及免費上門維修）
免費送貨及安裝
免費技術支援熱線熱

**首100名訂購Play PC者免費多送一套《Wing Commander Prophecy》遊戲讓你玩個飽！**

**推廣期間凡一次過附款除可獲贈《Wing Commander Prophecy》遊戲之外，**

**更送你Iomega 100MB ZIP大容量磁碟機w/ Iomega Tools software pre-installed，價值HK$680**

荃灣陳列室：荃灣千色店城市廣場1/F電腦部 Tel: 2413 8686

九龍陳列室：荔枝角青山道608號榮吉工業大廈B座3樓 Tel: 2786 3378

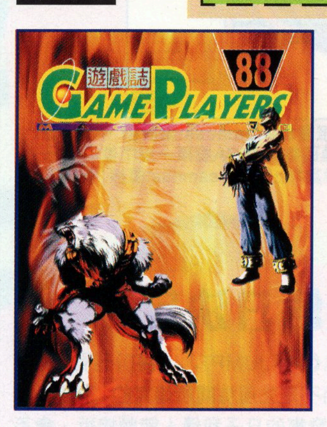

引發超真實的賽車感覺
期待已久
MASTER DRIVE II 震動軚盤
經已面世
同時對應PlayStation及
Nintendo 64震動功能
適合賽車、賽艇、飛船、釣魚等遊戲
完全對應Dual Shock
雙摩打震盪感覺無與倫比
無需電池或火牛
接駁簡易即時體驗
內置NINTENDO 64震盪器
一軚兩用經濟實用
按鍵位置隨意設定
迎合個人喜好樂趣無窮
毋需電池亦可體驗震動感覺
加配電池震動效果更強勁
MASTER DRIVE II
START
各大遊戲機商店即日登場
總代理：嘉榮(國際)電子有限公司
九龍深水埗福華街177 D地下(麥當奴對面)
電話：2728 2687／2728 9231
傳真：2728 9331
本產品的香港，澳門及中國市場由香港嘉榮國際獨家代理銷售
認明行貨嘅印花
售後保養有保證



# 第八十八號 目錄

## 遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）






## 遊戲誌讀者到場有着數



## 與日本同步介紹 NAMCO 射擊名作最新作





## 新 GAME 介紹



## 攻略一族



## 玩家特區



## 遊戲誌附錄

**隨書附送 不另收費**

附錄 1
PLAYERS ZONE

附錄 2
Dreamcast Player 第二期


◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、酒井明樹、古拉拉_B、天草四郎時貞
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

# STREET FAXER II Turbo

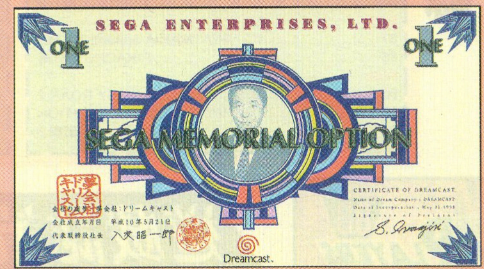
BY：古拉拉_B　協力：米奇 & J.J.

## SEGA為Dreamcast出債券

在SEGA於19日發表的中期業積報告中，SEGA首次發表將為Dreamcast推出一種名為「Dreamcast債券」的消息。據報道，購買這種債券的人士將可獲贈一隻Dreamcast軟件，這一招今年9月KONAMI也曾用過。

據知，Dreamcast債券的總面額將接近100億日圓，主要是用作償還明年9月到期，總數達490億日的公司債券的一部分資金。

（米奇）




■這是SEGA在Dreamcast發表會上派發的Dreamcast認股證，可以在Dreamcast推出一年後的紀念派對中換取當時SEGA股票一股市值的商品券。這當然只是一種小玩意而已，但今次推出的「Dreamcast債券」就是真真正正在市場上流通的債券。

## 次世代PLAYSTATION「PS2（暫稱）」核心預覽

大家都期待以久的「PS2（暫稱）」雖然還未決定推出的日子，但是在DREAMCAST發行在即的日子，卻收到一些關於「PS2」。據日本方面的消息得知，由SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT）和東芝共同開發的「PLAYSTATION 2」的信號處理器（CPU）規格如下：

—採用浮點算，十個加減運算器和四個乘除運算器
—預定設有3次元圖像座標處理
—MPEG2解碼器（即DVD解碼）
—TRANSMITTER共1050個
—CHIPS大小：17 ×14.1平方毫米
—動作周波數：250MHz

同樣由SCE（SONY COMPUTER ENTERTAINMENT）和東芝為「PLAYSTATION 2」開發的RISC型微型處理器的規格如下：

—結構：雙向SUPER SKIER
—以MIPS技術為標準，附加了100個多媒體演算指令
—8 KILOBYTES DATA CACHE
—16 KILOBYTES指令CACHE
—內藏16 KILOBYTES RAM
—CHIPS大小：17×14.1平方毫米
—動作周波數：250 MHz

另外，「PS2」將會追加網路連線功能，主要是用來下載一些音樂之類的資料。加上使用了MPEG2的解碼器，PS2相信亦可對應DVD媒體。傳聞「PS2」是可以對應PLAYSTATION的GAME的，如果是真的話，便會是繼超任配合SUPERBOY可以玩GAMEBOY遊戲後的另一創舉了。

## 《FF VIII》發售日決定！

在第五十一期日本著名漫畫雜誌《少年JUMP》內，終於刊登了《FF VIII》的正式推出日期，是2月11日，而不是先前坊間所傳言的1月29日。遊戲容量為4CD，價格為7800日圓。發售的日子和情人節頗接近，會不會有情人節的初回限定呢？還有四個月不夠的日子，大家便可以玩到這個遊戲了。

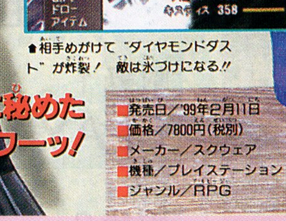













■第五十一期《少年JUMP》內已經公佈了真正的發售日期

## ASIA AM SHOW上海舉行！

一年一度的「ASIA AMUSEMENT MACHINE SHOW '98」將於十二月四日至十二月六日於上海舉行，地點是廷安中路1000號的「上海展示中心」，中文名為「全日本娛樂休閒設備展覽會」。由全日本游樂設備工業協會（JAMMA）及華瀚國文化發展公司主辦，並由上海市文化娛樂業協會和上海市國際展覽會公司協辦。參展單位會有：（名字以攤位大小排列）

SEGA ENTERPRISE
NAMCO
SNK
CAPCOM
TAITO
TECHMO
JALECO
SAMMY
BANPRESTO
北日本通信工業
K&U
A CREATE
ALTUS
VISCO
HOPE
華立電子有限公司（中國）
AAMA（美國協會）
L AND W SUPPLY GLOBAL INC.（美國）
WAI LEE VIDEO AMUSEMENT CO., LTD（香港）
TAI TIN AMUSEMENT CO., LTD（香港）

## NEO GEO POCKTER 其中一款顏色停產

本刊日前收到SNK ASIA LIMITED的通知，於十二月開始，NEO GEO POCKET本體8色之中的CRYSTL WHITE（透明白）將會中止生產，會由CRYSTAL CLEAR（純透明）來取代其位置。不知道將來會不會有其他的新顏色本體推出呢？

## NEO GEO POCKET 無線電對戰生問題？

各位買了NEO GEO POCKET的讀者，不知道大家買了對應用的附件沒有呢？即將推出的麻雀GAME《通訊四人何處也打麻雀》，會和無線電通訊器同日推出，不過這個無線電通訊器在香港或許不能出售呢！因為電訊管理局可能未必批準這一類產品在港發售，原因是NEO GEO POCKET的無線電波可能造成一定程度干擾。但亦有消息指出，NEO GEO POCKET無線電通訊的波長，其實和模型遙控車的差不多，所以不會造成干擾的。

## 「STREET FIGHTER ZERO3」美日決戰完全滿結束

11月8日，於美國三藩市舉行了一場「STREET FIGHTER ZERO 3」的美日世紀之戰，由全日本冠軍「梅原」對全美冠軍「ALEX」，結果ALEX以RYU先取一局，後來被梅原的豪鬼連追兩局取勝。原來美國受歡迎的格鬥遊戲，除了MARTIAL COMBAT外，還有其他的。

## ALTUS 推出新種手提機

ATLUS

和醫藥品專門店合作，推出了一部和健康飲食有關，以女子高中生為銷售對像的手提機，「SIM DE MAJOR」，每部價格為2980日圓，將於全日本的便利店和藥房發售。使用者只需要輸入一些個人資料（年齡、身高、體重及身體七個地方的尺碼），電腦會計算資料，再向使用者介紹適合的運動模式。ALTUS還計畫於不久將來推出一些計算食物熱量和為糖尿病患者安排適當飲食的手提機。遊戲看來不只是玩樂才用得着啊！這部手提機應該可以為經常玩GAME而沒有運動的玩者改善一下健康呢！

## TAITO 直接批發遊戲

TAITO®

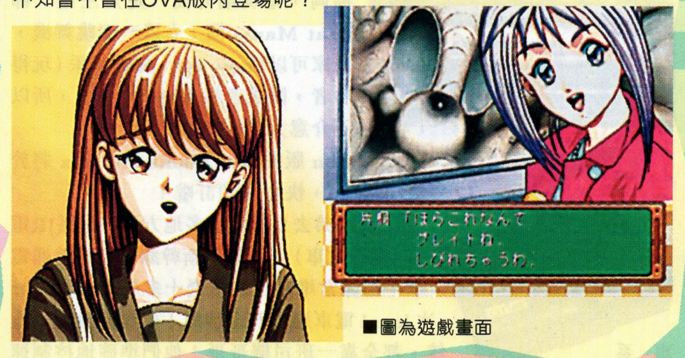
以前TAITO在PLAYSTATION上推出遊戲的話，都是由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT（SCE）代為批發的，但是到了十二月之後，便會改由TAITO自己去將遊戲直接批發給零售商。即是於十二月發售的「SPACE INVADER」和「電車GO2」也是由TAITO自己批發給零售商了。除了TAITO之外，其他大廠如ENIX、KONAMI、光榮（KOEI）等等都會改為直接批發，這樣對日本的機迷可能影響不太，但是香港機迷可能會較少機會玩到那些廠商遊戲了。

## Dreamcast 價值港幣四萬？！

話說在某間有Dreamcast展出的商戶，某日突然有一位相信是手制製作廠商的人員找該店老闆接洽，並意圖以港幣四萬元將正在展出的Dreamcast購買，當然老闆沒有答應啦，否則可能在Dreamcast的發售當日便可以買到對應的香港版手制了。由這件事看來Dreamcast可能會是「反蛋」商人在PS、SS以外的另一條財路了。

## 心跳回憶再次挑戰影視市場

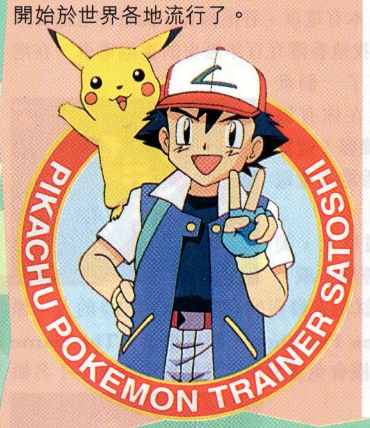
繼之前由多個日本美少女擔演的《心跳回憶》真人電影版，心跳回憶打算推出OVA動畫版本。故事將會以PLAYSTATION版遊戲的劇情為藍本，主角仍然是藤崎詩織。《心跳回憶》OVA版，全2卷，預定99年春在日本公開發售。另外，GAMEBOY版本《心跳回憶》將會新增三個女角，不知會不會在OVA版內登場呢？




■圖為遊戲畫面

## 《寵物小精靈》美國大熱

繼漫畫之後，另一東方文化產物成功打進美國市場。《POCKET MONSTER》（港譯：寵物小精靈）的遊戲，截至1998年內為止，於日本累積產量已經達到100萬隻。而由輸出到美國開始起計的兩週內，它的英語版的發售數量亦已經超過20萬隻，實在驚人。計之前的DIGITAL MONSTER的風行，育成對戰似乎開始於世界各地流行了。






## 小心落街買「錯」嘢

近期一隻大熱的GAMEBOY育成遊戲《DRAGON QUEST MONSTER》竟然發現有翻版盒帶出售，價錢比原裝的平少許，但是內容就差天共地了，因為它是不能在GAMEBOY COLOR上使用的！各位打算買到《DQM》的朋友，就要小心一點啦！



# 電車GO！駕駛電車




我會在information seminar 送給各位《R Type》日本海報，送給讀者。



好耐唔見！小弟去左充電一週，遍遊本洲和九州（五色沼、金沢、高山、京都、奈良、別府、熊本、博多等……）。時值初秋漫天紅葉，楓葉紅於二月花，美景令人屏息。現時日本最興什麼？當然是Beat Mania和跳舞機，以及可以影雜誌封面的貼紙機，由大阪到福岡，電玩舖外面一定是左邊一部Beat Mania機，右邊一部跳舞機，玩家可以Show off，贏盡喝采（玩得叻者，圍觀者都會拍手喝采），所以不介意大排長龍！

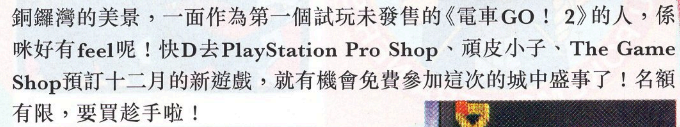
PlayStation 版的Beat Mania 3rd Mix 將於12月23日抵港，快D去預訂啦！



而小弟去日本這麼多地方，都是搭JR電車（意即火車），不論是新幹線，還是普通電車，都非常準時，我搭過十多趟車，只有一次local電車遲到四十秒鐘！這麼有效率的電車系統，都全靠一班司機哥哥！他們準確地控制速度，埋站才會分毫不差。

你玩過《電車GO！》嗎？這是在日本大人氣的遊戲，自去年移植到PlayStation後，大受歡迎，因為太多人沒有機會開真電車，而想試試滋味。下個月將推出新一輯的《電車GO！2》，將有新的手掣（日本都冇得賣！今次香港機迷都威番次啦！）和全新路線，肯定好玩到唔停得手！

日本有電車，香港都有，而且仲老過日本電車！我地香港有百年歷史的香港電車，在港島穿梭了一個世紀。現在你有機會上電車，駕駛電車！過一番司機癮！這當然不是要你駕香港電車，只是在香港古董電車上，率先試玩《電車GO！2》！



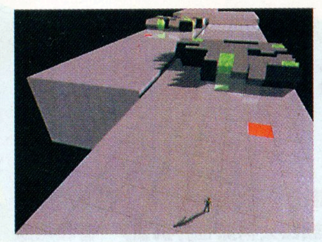
你想像一下在華麗的古董電車上，美食當前任你吃，披星戴月，一面經過中環、銅鑼灣的美景，一面作為第一個試玩未發售的《電車GO！2》的人，係咪好有feel呢！快D去PlayStation Pro Shop、頑皮小子、The Game Shop預訂十二月的新遊戲，就有機會免費參加這次的城中盛事了！名額有限，要買趁手啦！

十二月有什麼好遊戲？大把啦！勢必搶購的特別手掣裝《電車GO！2》《R 4》，聖誕限量禮物版《陸行鳥不可思議迷宮》《機動戰士馬莎之逆襲》《太空激鬥》及《新世代機械人戰記》，有免費禮品（日本原裝T恤）送！當然還有《炸彈人》、《少年街霸》、《古惑狼》等大作。



## 為何不愛智力遊戲？

### 各位 PlayStation fans：



小弟將放假一週，難得浮生半日，將週遊扶桑去也，所以本週的專頁將由高木小姐代筆。

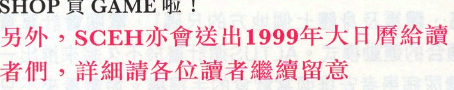
因為這周AKIO放假，我來自日本的"哥斯拉"回來PlayStation專頁了，機迷朋友們，好久不見了！

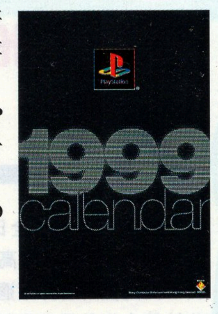
我剛剛從東京回來，在日本看到最新的Game好興奮啊！12月到3月是一年當中大作遊戲最多的時期，你打算"投資"多少錢呢？避免無錢過節，現在就要開始儲錢了！



這次在東京開會中熱門話題是"為什麼香港機迷不愛智力遊戲？"的確是在香港市場從前就"格鬥"或"賽車"最受歡迎，並且智力遊戲比較不普及為什麼？智力遊戲沒有格鬥那般爽快的感覺？在日本支持智力遊戲的少女機迷在香港不存在？還是香港機迷覺得在智力遊戲上花錢好可惜？……因為在日本受歡迎的遊戲一般在香港也很流行，我們覺得只有智力遊戲例外是很奇怪的現象，我們熱烈歡迎讀者們的意見。請多多字信給我們的信箱！當然也歡迎給"哥斯拉"的Fans Letter了！（笑）

## 12月買Game有Jack-So！






各位讀者：1998年即將過去、1999年即將來臨，在這個新舊交替的時期，PlayStation專頁介紹Jack-So（著數）給各讀者們。

現凡於12月內到PlayStation PRO SHOP購買遊戲，均可免費獲贈日曆卡一張，每星期一款，全套共6款，各具特色，手快有、手快有，想要的話便要記住12月多些來PlayStation PRO SHOP買GAME啦！

另外，SCEH亦會送出1999年大日曆給讀者們，詳細請各位讀者繼續留意「PlayStation專頁」。



## SCEH信箱回覆

Akio Hong：

Hi！我買了PlayStation已大半年了，其中有很多正Game是我欣賞的，而我今次有難題，請幫我解答，我看見某雜誌給《A live》的攻略已深深愛上此遊戲，實際行動當然去買。

我在此說Sorry！因為我第一次是買翻版的，可能是CD-ROM×3的關係就冇翻版我便去新×市的玩具反×城看看也不見，不知旺角的特約經銷商有冇，有的話，可不可以給我地址呢？其實此Game我不想在坊間買，因為D商人好奸，如果此GAME有行貨的話，請在PlayStation專頁通知我！

題外話：還有你們是否有《Metal Gear Solid》的體驗版送，如果你送給我，我覺得好玩，我不會玩翻版的。

祝行貨成功

Kiew上



Kiew君：

有一個好消息，一個壞消息。

很不幸地，你鍾意的呢隻Game因為版權的問題，沒有行貨，所有我無法幫你。而你要Metal Gear Soild的體驗版，有問題！我會再通知你，希望你繼續支持行貨。

Akio覆

## SCEH信箱回覆

Akio君：

你好！本人於上週才成為PlayStation的一份子，本人一向亦是正版軟件的支持者，所以PlayStation主機及各軟件都是Pro Shop或Dealer處購入的。

現本人有一問題，在雜誌上有很多PlayStation軟件介紹，但並不是所有的都能在Pro Shop或Dealer處找得到，（他們說是水貨）是否有任何正常途徑可以買到呢？（因本人對遊戲《CROC. PAU PAU ISLAND》十分有興趣）。另外，最近新出的《武藏傳》是一種本人十分喜歡的遊戲種類，在以前有那几個遊戲是這種性質的呢？謝謝

讀者

PlayStation新丁上

PlayStation新丁：

老土講句，多謝你支持正版行貨！

你這個問題，很多人都問過。基本上，日本每月都有很多新game出，而由於版權問題、香港dealer的訂量太少、軟件商的態度等，並不是所有game都會在香港發售，SCEH在香港發售的game（即是行貨），一般已經包括了著名的大title。行貨的港幣價格是合理固定而且公開的。

類似《武藏傳》遊戲有Miracle Jumper，《古惑狼1、2、3》(將會在十二月十七日推出）。

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong (SCEH)。

# PS行貨時間表

| | 英文名字 | 譯名 | 生產商 | 價錢(港元) | 類型 | 備註 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **SCPS遊戲** | | | | | | |
| **99年1月** | | | | | | |
| 14日 | Eretzvaju | 封神領域 | YUKE | 328元 | FIG | |
| 28日 | BLOODY ROAR 2 | BLOODY ROAR 2 | HUDSON | 328元 | FIG | |
| 28日 | NBA POWERDUNKERS 4 | NBA POWERDUNKERS 4 | KONAMI | 328元 | SPT | |
| **SLPS遊戲** | | | | | | |
| **99年1月** | | | | | | |
| 14日 | DEEP FREEZE | DEEP FREEZE | SAMMY | 328元 | AVG | |
| 28日 | LANGRISSER IV & V Final Edition | 夢幻模擬戰 IV & V最終版本 | NCS | 385元 | SLG | |
| 28日 | KAITOURANMA | 快刀亂麻 雅 | IMAGINEER | 328元 | SLG | |

備註：AC—ANALOG CONTROLLER；JN—JOGCON；DC—DENSYA DE GO！CONTROLLER；PDA—PRESONAL DATA ASSISTANT

# 登場遊戲一覽

這次合共展出四個不同類型的遊戲，其中有些更是第一次到港的，密切留意！

## FIGHTING LAYER

ARIKA的立體格鬥遊戲第二作，有多個人物選擇，還有《STREET FIGHTER EX》內的兩個隱藏角色加盟。對手除了是人，還會有一些意思不到的對手哩！



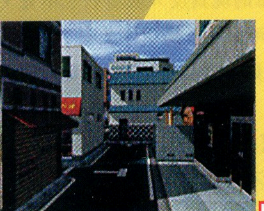


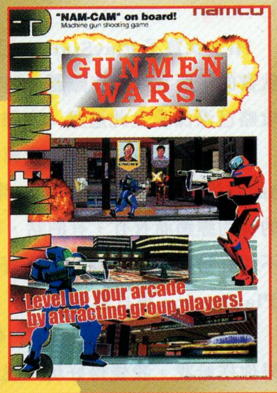





## GUNMEN WARS

多人玩坦克車射擊名作《TOKYO WARS》更良版，最多可以四人同玩，操作簡化之外，還利用攝影機將玩者的樣子拍下，玩起來更具迫真感！











## 神秘作品登場——《新．SHOOTING GAME》

一隻從未公布過任可資料的射擊遊戲，到場的讀者朋友們就可以先睹為快了！

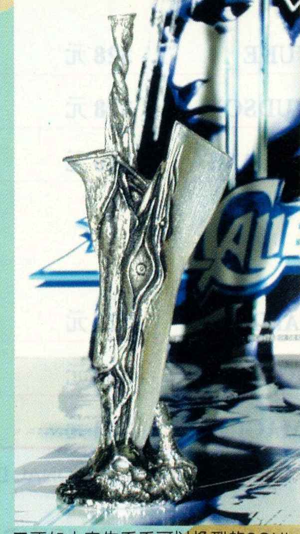
## PAKA PAKA PASSION

NAMCO的第一隻音樂體感遊戲，喜歡捽碟的朋友值得一試！

# NAMCO PRIVATE SHOW 速報！

## 各位機迷的好消息！

於十一月二十八日星期六，NAMCO將會於銅鑼灣世貿廣場五樓的NAMCO WONDERPARK內舉行一個名為「NAMCO PRIVATE SHOW」的業務用遊戲展覽，除了會展出一系列的NAMCO新作供免費試玩之外，還會派發一些紀念品給到場參觀的人士，如果是《遊戲誌》的讀者，更可以憑印花換到精美的禮品一份哩！



■不如大家先看看可以換到的SOUL EDGE金屬開信刀吧！

## 還有其他的精美禮品等着大家去換領：

**FIGHTING LAYER 海報**
**GUNMEN WARS 海報**
**SOUL CARIBUR 金屬開信刀**

**記着！以上遊戲全部都是FREE PLAY的哩！**




憑此印花可於十一月二十八日的「NAMCO PRIVATE SHOW」換取精美禮品乙份，換完即止，先到先得。
註：影印本無效

**舉行日期：**
十一月二十八日星期六

**時間：**
早上11時至下午1時(只供業內人士進場)
下午1時至下午5時(招待一般公眾人士)

**地點：**
香港銅鑼灣世貿商業中心五樓
NAMCO WONDER PARK



# 新 GAME 介紹



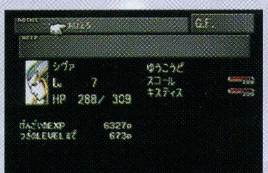
發售日：2月11日　發行商：SQUARE
價格：7800日圓 容量：4CD
RPG／MEM

TEXT：古拉拉_B

# Final Fantasy VIII

## 發售日確定後新情報！

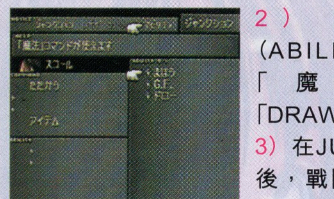
## JUNCTION 系統新消息

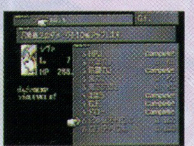


在最新的資料之中，得到一個頗重要的消息，就是和G.F. JUNCTION時，會有一個「友好度」的數值，每個隊員也會有的。

## JUNCTION 的程序

1) 選擇要JUNCTION的角色，但一隻G.F.只能讓一個角色JUNCTION





2) 選擇能力(ABILITY)，例如「魔法」、「DRAW」、「G.F.」等等屬指令一類

3) 在JUNCTION G.F.後，戰鬥時會得到經驗值，升級後可學會能力(ABILITY)，其中包括「魔法攻擊JUNCTION」、「魔法防禦JUNCTION」等等，可將DRAW回來的魔法附在角色之上(詳見第八十七期《遊戲誌》)





■在選項中更可以看到G.F.學習了的ABILITY。

## 部份 ABILITY 一覽

### COMMAND ABILITY

| 名稱 | 效果 |
|---|---|
| かいふく（回復） | 回復體力，回復的幅度會受到G.F.的等級影響 |
| そせい（蘇生） | 令到戰鬥不能的同伴復活過來 |
| とつげき（突擊） | 完全進入狂暴化的狀態，不能輸入指令，但能力大幅提升 |
| しのせんこく（死之宣告） | 經過一定時間後便會死亡的技，對敵單體有效 |

### CHARACTER ABILITY

| 名稱 | 效果 |
|---|---|
| 魔力＋10% | 令到角色的魔力提升10%，對使用魔法有影響 |
| 魔法防禦＋10% | 可以令到魔法造成的傷害減少,全員同時使用 |
| くすりのちしき（藥的知識） | 使用道具回復的幅度會增加 |

### JUNCTION ABILITY

| 名稱 | 效果 |
|---|---|
| 屬性攻擊 JUNCTION | 可以用 DRAW 回來的魔法改變角色攻擊的屬性 |
| 屬性防禦 JUNCTION | 可以用 DRAW 回來的魔法來加強對應屬性的防禦力 |
| 魔力 JUNCTION | 用魔法將魔力提升 |

### MENU ABILITY

| 名稱 | 效果 |
|---|---|
| 魔法精製 | 能將數個下級的魔法組合而成上級的魔法 |



## 突擊！第七新人物＋招牌人物登場！

### 美人教師，天才女子～Quistis Trepe

年齡：18
身高：172CM
出生日期：10月4日(以我們的歷法，就是天秤座了)
血形：A(也有血形嗎？)
使用武器：CHAIN WHIP（一條以鐵鍊組成的鞭）

5歲前仍在孤兒院中，10歲便進入了BALAMB GARDEN，接受精英教育；15歲時Quistis已成為了SEED的優秀份子之一。現在就是SQUALL他們的導師，外表十分冷酷，但是為人細心。另外，她將會是能夠使用青魔法(怪物特技)的一個角色呢。

予測：她會不會和SEIFER是敵對關係呢？五歲至十歲期間，她的生活又怎樣呢？這次都是影響遊戲和她的身份的要素。但是以她的天資來說，可能是遊戲初期便加入的人，以便玩者將主角們的等級提升。

### 元老人物！這次再要駕駛飛空艇嗎？！～シド



暫時沒有他的詳細資料，但是身份已確定為GARDEN的校長(？！)因為教學方針新穎而且自由性強，所以深得學生的愛戴。

# 歡迎來到 BALAMB GARDEN！

終於可以看到GARDEN內部的資料了，在一般的課室、飯堂、醫療室之外，還有一個停車場呢！看來GARDEN學生的課程應該包括駕駛技術啊！此外，因為要培養SEED成員的關係，所以還有一個訓練設施。

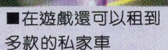




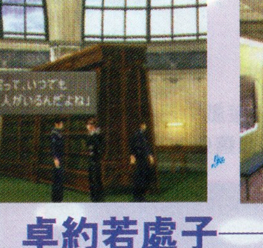
■SEED更有專用的列車





■在遊戲還可以租到多款的私家車



# 六大 G.F.登場！使用方法公開！

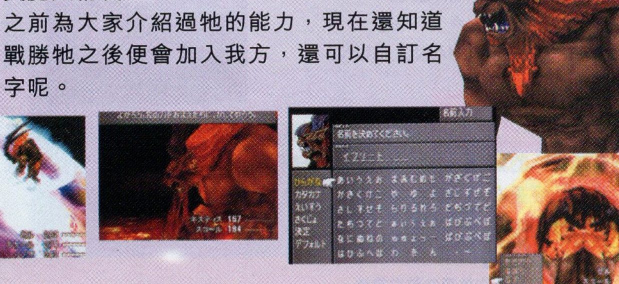
暫時知道火系G.F.之一的EFREET是由戰勝牠而得來的，至於其他的G.F.，可以是用道具召喚出來或者戰鬥中取得，但暫時G.F.的數目仍然未定。(下,列的ABILITY只是G.F.所持的ABILITY的一部份)

## 西洋神話中的祝融——EFREET

屬性：火

ABILITY：突擊、屬性防禦JUNCTION、炎魔法精製

之前為大家介紹過牠的能力，現在還知道戰勝牠之後便會加入我方，還可以自訂名字呢。





## 卓約若處子——SHIVA

屬性：冷

ABILITY：死之宣告、魔法防禦＋10%、冷氣魔法精製

有名的冷凍系G.F.，眾多G.F.中體力屬較低的一群。其中最注目的ABILITY當然是死之宣告，但是如果有G.F.是死神的話，又會有甚麼ABILITY呢？

## 支配海洋的聖龍 LEVIATHAN

屬性：水

ABILITY：回復、魔法防禦＋20%、輔助魔法精製

在體驗版中大家應該召喚過這隻G.F.了，因為牠是掌管水的關係，牠擁有回復系ABILITY是意料中事。另外，輔助魔法精製後的結果也是令人期待的。

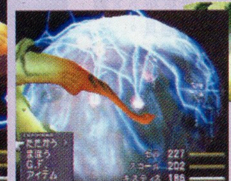
## 雷鳥（拯救隊員？）——QUETZALCOATL

屬性：雷

ABILITY：魔力＋10%、魔力JUNCTION、靈魔法精製

這一集雷屬性的G.F.，不再是以前的老伯ラムウ了(笑)。很有威勢呢！牠的ABILITY中有一種叫做「靈魔法精製」，會是新屬性魔法嗎？





## 唯一以道具召喚的G.F.？小陸行鳥

屬性：不詳

ABILITY：不詳

暫時知道牠是以道具「ギルードのやさい」來召喚的，不過「正版」的陸行鳥會怎樣召喚呢？











■陸行鳥還可以成為交通工具之一

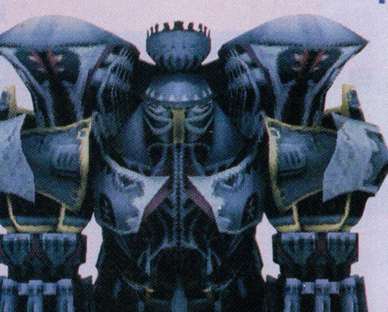
## 出動吧！鋼鐵城堡——ALEXENDER

屬性：聖

ABILITY：蘇生、屬性防禦JUNCTION、藥的知識

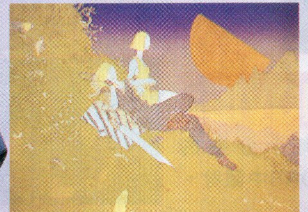
上集的聖系G.F.，其ABILITY多以回復為主，相信牠的體力會比其他G.F.強。





## IMAGE ILLUSTRATOR——天野喜考的插圖！





■SQUALL和SLEPHIE



■RINOA

製造商：SAMMY　　發售日：99年1月14日
價格：港幣328元
ACT／1P／MEM／1 BLOCK／DUAL SHOCK對應

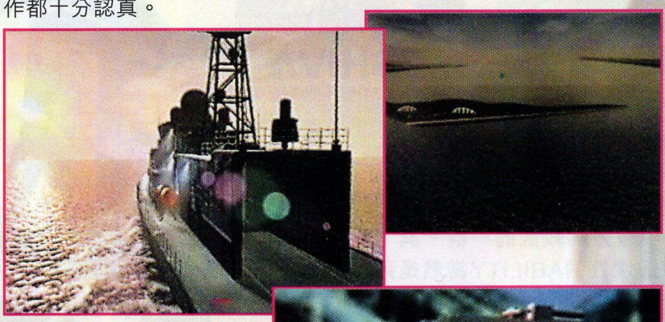
文：天草四郎 時貞

# 特殊行動組出動 DEEP FREEZE




## <GAME OPENING>

遊戲中是有超過一個的OPENING，雖然在某一小段是有重覆，不過這些OPENING的製作都十分認真。





## <故事大鋼>

於二十一世紀的初期，「恐怖主義」大幅度增加，世界上的人民都被迫地受着這一種威脅而成長。由於這一個原因，聯合國立即設立一個世界規模的對付罪惡組織，名為INTER-ANTS。在這一個時候，是人類為了生存而向惡魔決一生死的適當時機了。

## <遊戲特色>

《DEEP FREEZE》的最大特色，除了玩者是要以特別行動組的身份，來拯救人質之外，大家還可以在行動中，選擇一名由電腦控制的拍檔幫手，而這一些隊員的攻擊方式都有不同。CODE NAME就是拍檔的名字，NATIONALITY是他的國籍，PHYSICAL DATA是該名拍檔的身體狀況，而SKILLFUL ARMS就是他所使用的裝備。

◆遇見人質記得要拯救他們啊！因為還會回復一點能源呢！






◆在行動中會常常收到下一個指示。

## <遊戲中擁有很多MOVIE>

在遊戲當中，其實是有十分多的MOVIE，而且大家可以在OPTIONS中觀看。



## PARTNER DATA>>>

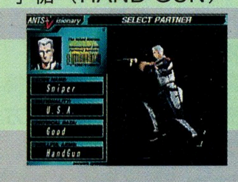
名字：亨利（HARRY）
國藉：美國（U.S.A.）
使用裝備：散彈槍（SHOT GUN）



名字：薛斯尼（SICILY）
國藉：意大利（ITALY）
使用裝備：機關槍（MACHINE GUN）



名字：瑪莉亞（MARIA）
國藉：美國（U.S.A.）
使用裝備：機關槍（MACHINE GUN）



名字：巴高（BAGEL）
國藉：以色列（ISRAEL）
使用裝備：手槍（HAND GUN）

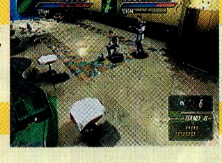
名字：史賴柏（SNIPER）
國藉：美國（U.S.A.）
使用裝備：手槍（HAND GUN）

## <角色控制>

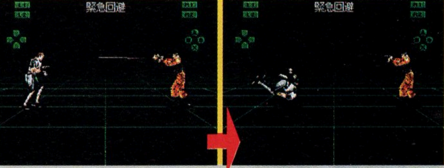
在遊戲的標題畫面中，有一個名為指導（TUTORIAL）的選項，這一處就是將操作方法一一說明的地方；大家在玩之前最好是先在這裏看一下，對遊戲中的系統更加清楚。

## 操作說明>>>

跑（方向鍵↑）：角色向快速向前方前進。
後退（方向鍵↓）：角色會一步步後退。
左右旋回（方向鍵←或→）：只要緊按方向鍵的←或→方，角色就會向左方或右方轉身。
步行（按着R1鍵再按方向鍵↑）：只要按着R1再按方向鍵的↑方，角色就會向前方一步一步行走。
攻擊（○鍵）：當按下了○鍵，就可以向敵人作出攻擊。
動作（×鍵）：若遇上了一些需要調查的東西，如房門和地上的道具等等，大家都可以走近按下×鍵，去開啟門鎖進出及拾起地上的道具。



道具使用（△鍵）：使用道具。
上彈（□鍵）：當子彈用得差不多，就需要按下□鍵來作RELOAD。
左右平行移動（按着R1鍵再按方向鍵←或→）：只要按着R1再按方向鍵的←或→方，角色就會左或右側移。
向相反方向轉身（按着R1鍵再按方向鍵↓）：當按着R1鍵再按方向鍵的↓方，角色就會立即轉身，面向相反方向。
緊急迴避（方向鍵↑↑或←←或→→）：連按兩下方向鍵的↑方，角色就會向前打滾，若連按兩下方向鍵的←方，角色就會向左滾去，同樣，連按兩下方向鍵的→方，角色就會向右滾動；此時角色會呈無敵狀態，用作避過對手的攻擊十分有效。



## 攻擊說明>>>

檢索（L1鍵）：當敵人出現時若按下L1，這樣敵人就會出現一個LOCK-ON浮標，只要在這一個時候立即按○鍵，這就可以擊中敵人。

控制手榴彈的遠近距離（按方向鍵↑或↓後再按△鍵投出手榴彈）：手榴彈的攻擊距離其實不止一個，只要你按着方向鍵的↑再按△鍵投出手榴彈，這樣手榴彈就會投得更遠；但若按着方向鍵的↓再按△鍵投出手榴彈，這麼手榴彈就會投得較近。

## <武器的特性>

在遊戲中大家可以隨意選擇武器裝備，而每一種武器裝備都各有特性，在不同的狀況下大家應選擇正確的武器來使用。




手槍（HAND GUN）：手槍是最為標準的武器，不過只限於可以檢索較高的敵人，但大家可以使用這一種武器一邊行走、一邊攻擊。




半自動機關槍（SUB MACHINE GUN）：半自動機關槍的連射性能十分高，移動中亦可以攻擊敵人，是威力十分大的武器；不過由於它的連射性能十分高，大家記得要在使用後看看是否需要上彈。




散彈槍（SHOT GUN）：使用散彈槍時不可以移動，攻擊力極高的武器，擊中敵人時還會立即倒下；不過由於使用時被攻擊的空隙十分大，若身旁或後方還有其他敵人就非常危險，所以大家要視乎情況才可使用。

## <道具的特性>

遊戲內角色所持有的道具亦各有特性，大家有有需要的情況下便要立刻使用。



手榴彈（GRENADE）：威力強大的武器，若敵人一接近爆炸範圍，就會立即受到傷害，但要小心會擊中自己的同伴啊！



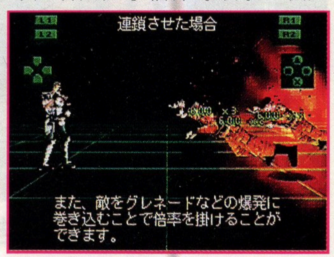

閃光手榴彈（STUN GRENADE）：閃光手榴彈雖然沒有攻擊力，不過敵人若擊中，在數秒之間是不能作出任何行動的；大家可以當作緊急迴避來使用。



維修工具箱（REPAIRKIT）：使用了這一個維修工具箱，可以使體力作出一定程度的回復，大家在認為需要的時候可以隨時使用，不過行動中只可以使用三次。

## <得分說明>

當將敵人擊倒的時候，敵人身上是有一個數字出現的，這一個數字就是得分。不過若用如手榴彈等攻擊一次過擊斃數名敵人的話，所取到的得分是會倍增的。至於在連續擊斃敵人後跌下的道具，順序取得的道具得分亦會倍增。




## <遊戲中擁有等級選擇>

在遊戲內是擁有訓練（TRAINING）、容易（EASY）、普通（NORMAL）及高手（EXPERT）四個級數選擇，大家可以隨自己的LEVEL去作出挑戰。

## <了解任務>

在每一個STAGE的開始部份，大家可以先先了解任務，只要選擇「ACCESS」一項，就會有多個項目可以選擇。



人質情報（HOSTAGE）：在這裏可以知道人質的數目，而且還可以知道有沒有重要的人物在人質當中。



恐怖組織情報（CRIMINAL）：大家可以在此知道預測潛伏的敵人數值與及敵人的武裝LEVEL，所謂知己知彼嘛。

細節（DETAILS）：在這處可以知道事件的起因、被佔據建築物的狀況、罪犯的要求、作戰目的及初期潛入的位置。



地圖（MAP）：這一項除了可以觀看一下被佔據的建築物的地圖之外，還可知道這建築物可以使用的移動地方，如昇降機、樓梯等等。



其他（OTHERS）：在這處可以觀看被佔據建築物的外型，不過沒有太大作用。

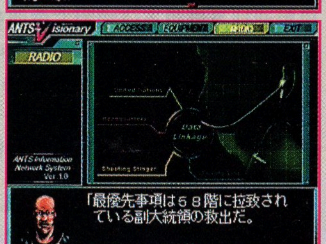
## <轉換裝備>

至於在需要轉換裝備時，大家可以選「EQUPMENT」一項；除了可以轉換另外的武器及道具之外，還可以知道該件武器道具的性能。




## <通訊機>

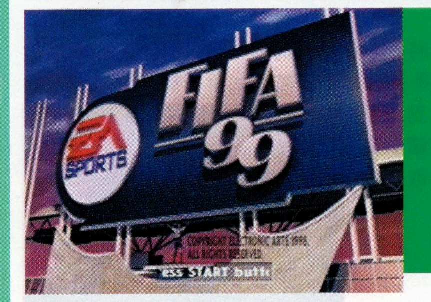
若需要再次了解行動，大家可以選「RADIO」一項來再一次了簡單地了解行動任務。





| 製造商：Electronic Arts | 發售日：發售中(美版) |
|---|---|
| 容量：CD-ROM | 記憶：2 BLOCK |
| SOC　MPLY　MEM | 對應DUAL SHOCK |

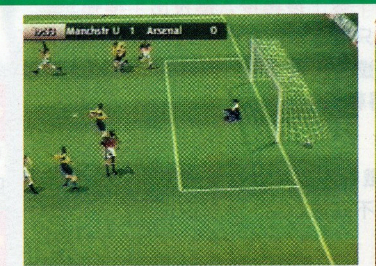
執波仔：J.J
球證：Agent X · Glen
旁證：非洲




# FIFA 99

## 國際足球著名系列'99版降臨！

雖然世界杯已經結束了好一段日子，但這並非代表要到四年後才有好的足球遊戲推出，相反不少最新作都已經急不及待要和大家見面，當中亦包括了今次要介紹給各位的這個《FIFA'99》。





## 基本操作

### 進攻時

| 方向掣 | 控制球員移動 |
|---|---|
| □掣 | 傳高空波 |
| △掣 | 加速奔走 |
| ○掣 | 射門 |
| ×掣 | 傳地波 |
| L1掣 | 帶球跳高 |
| R1掣 | 將球傳往空位 |

### 防守時

| 方向掣 | 控制球員移動 |
|---|---|
| □掣 | 鏟球 |
| △掣 | 加速奔走 |
| ○掣 | 近身攔截 |
| ×掣 | 切換球員 |
| L1 掣 | 粗暴攔截(較易犯規) |

## 新人事、新作風

作為一個每年也會推出、而且能使用球員實名的足球遊戲，資料的更新是相當重要的；這一集的球員便是根據相當近期的資料來製作，例如約基從阿士東維拉轉會到了曼聯，麥臣亦已從米杜士堡轉會到阿士東維拉(多謝Agent X · Glen的資料！)……只要你有留意世界球壇的動向，便會發現遊戲中的資料相當新。



另一方面，遊戲中有一個可選擇進行歐洲三大杯賽的模式(即「歐洲聯賽冠軍杯」、「歐洲杯賽冠軍杯」及「歐洲足協杯」)，而各杯賽可選擇之球隊均已是獲得了今屆參賽資格之隊伍，所以大可以用來預測一下今年的賽果……

## 新增的兩個新模式

除此之外，遊戲中還加入了兩個新模式：「GOLDEN GOAL黃金入球」並不是指日本職業聯賽在加時先入球一方取勝的賽制，而是玩者可在比賽前先預設一個入球數字，當任何一方先達到便即時獲勝；而「歐洲超級聯賽」則是以全歐洲的著名球會為對象，玩者可選擇其中一個國家的聯賽球會，與其他國家的聯賽球會來玩聯賽，這樣便可以一次過與多支勁旅作賽，但又不用怕輸掉一場便馬上GAMEOVER了。




## 真人一樣的細緻動作

不論系統如何，操作始終也是一個足球遊戲好玩與否的關鍵，這次《FIFA'99》在這方面便下了一定的苦功，操作性比以往大為提高，而且製作人員亦很有心機來替球員以至球證加插各種的小動作，除了一般足球遊戲必備的入球後「甫士」外，即使射球不入、亦一樣會出現射波球員覺得不值或對方守門員叫後衛守好一些的鏡頭，這種鏡頭在實際的球賽轉播中雖然很常見，但在遊戲中如此大量地運用則是《FIFA》系列的特色。

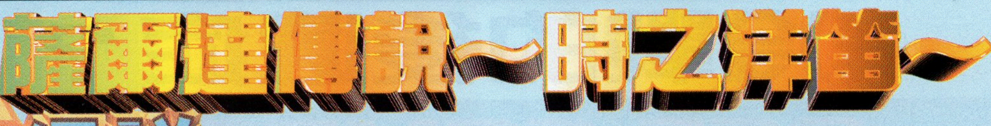
除此之外，今集還加入了一種用心口來控球的動作，這種控球可減低被搶截之機會，亦是生產商特別強調的新系統。





| 製造商：NINTENDO | 發售日：11月21日 |
| --- | --- |
| 售價：6800日圓 | |
| ARPG 256M MEM | 對應震動器 |

TEXT：MS




ゼルダの伝説 時のオカリナ

# 終於推出啦！！



## 前言

相距《薩爾達傳説～時之洋笛～》的發售日已近(又或者已在市面上推出)，在上期已為大家介紹過遊戲的故事和背景，相信大家對它有一定程度的認識，今期將會為大家介紹其基本系統。

## 基本操作

| 按鈕 | 效果 |
| --- | --- |
| 十字掣 | — |
| 3D ANALOG | 移動角色/ 跳躍 |
| A 掣 | 調查/ 使用 |
| B 掣 | 揮劍 |
| C 掣 UNIT 上 | 叫出拉比/ 轉視點 |
| C 掣 UNIT 下 | 使用裝備了的道具 |
| C 掣 UNIT 左 | 使用裝備了的道具 |
| C 掣 UNIT 右 | 使用裝備了的道具 |
| L 掣 | 區域地圖 ON/ OFF |
| R 掣 | 舉起盾 |
| Z 掣 | 看林克的視點/ LOCK ON 敵人 |
| START 掣 | 開啟道具畫面 |

## 基本畫面看法



1) 持有金錢——這是代表林克所持有的金錢，在最初時只能有99個魯比。

2) 魔法BAR——代表林克的魔法值，當使用魔法和魔法矢時，就會被扣去。

3) 林克的體力——林克的生命力，在遊戲開始時，林克只有三顆心，當所有心被扣除便會GAME OVER。

4) 動作ICON——表示A掣及B掣現在使用後的狀況，如攻擊或交談等。

5) C ICON——這是表示已裝備的道具，其使用的按照相等於C掣UNIT的下左右。

6) 區域地圖——表示林克的所在和四周。

7) LOCK ON游標——若按着Z掣用LOCK ON，便會在畫面上出現被LOCK ON敵人的游標。

## 基本動作

### 跳躍——3D ANALOG



由於這遊戲中沒有跳躍用的按鈕，究竟要如何才能跳躍呢？其實很簡單的，只需用3D ANALOG就可，向着需要跳起的方向推進，林克就會自動跳起，當然只能用於有需要跳起的地方。

### 爬上——3D ANALOG＋A



在遊戲中一些細小的石頭或懸崖，林克均可以爬得上，利用3D ANALOG便可做得到，但是卻有些例外，如較高的懸崖般，當林克用手握着懸崖邊時，就必需先按緊A掣，再用3D ANALOG推上才可令林克爬上。

### 受身——跳躍中3D ANALOG↑



在高處跌下的林克，必定會受到一定程度的傷害，為了預防受到這樣的傷害，落地前立即按着3D ANALOG↑，林克便會向前打轉一圈來着地，不過若在過高的地方跌下，即使用受身都會受到傷害的，這點要特別注意。

### 後空翻——LOCK ON時↓＋A



這是高速度的後空翻，用來回避敵人的攻擊是最佳之技，在敵人正要進行攻擊時，立即輸入「3D ANALOG↓＋A」的指令，林克就會向後打轉一圈，但是必須用Z掣LOCK ON的情況之下使用。

### 橫移——LOCK ON時←→＋A



當林克遇上巨大的敵人時，因其身體巨大而很難走位，這時只需立即輸入「3D ANALOG←→＋A」的指令，林克便會向左或右橫移，這對攻擊有很大的幫助，不過同樣是必須用Z掣LOCK ON的情況之下使用。

## 攻擊模式

### 突擊——LOCK ON時B＋↑



在用Z掣LOCK ON的情況之下使用的攻擊，其攻擊方法就如劍術一樣，將劍向前刺向敵方，其攻擊範圍比橫斬和直斬更小，唯獨是攻擊速度非常快，這對突擊很有幫助。

### 回轉斬——按緊B掣後放開/ 3D ANALOG 1個圈＋B



經常出現的必殺技回轉斬，使用後的一瞬間，攻擊林克四周的敵人，而按緊B掣的時間長短，會影響作1次回轉斬或2次回轉斬的，前者的威力較弱，當林克懂得使用魔法時，亦可利用魔法使用回轉斬。

### 跳斬——LOCK ON時A



擁有通常攻擊兩倍威力的攻擊技，操作非常簡單，只需在LOCK ON的情況之下使用A掣，林克便會跳起向上斬下，可是其攻擊速度較慢，若是與敵人距離較近時，就很容易被敵方攻擊。

### 落下中斬——跳躍時↑＋B



除了可在地面作出不同的攻擊外，還可以在跳躍時作中攻擊，就如FC版的《林克冒險》般，只需在跳躍時按3D ANALOG的↑再加B，便會在落下時揮劍攻擊，這對於在地面埋伏的敵人來說，是最好的攻擊方法。

## 黃金限量版



由在10月24日起，在美國會接受予訂黃金限量版的《薩爾達傳說～時之洋笛～》，盒帶的特別之處，就是全盒帶都是金色，相當有收藏價值，可惜只限於美版的《薩爾達傳說》。

TO BE CONTINUED…

製造商：NAMCO 發售日：予定99年發售
價格：未定
STG

Present by：山寺良牙

# 冷戰的後遺症？

# ACE COMBAT 3 —— Electrosphere ——



## 前言

由NAMCO在PlayStation推出的「超人氣」空戰射擊遊戲《ACE COMBAT》系列，在1995年6月30日推出《ACE COMBAT》及1997年5月30日推出《ACE COMBAT 2》後，現在終於宣怖推出其新作《ACE COMBAT 3——Electrosphere——》，究竟今次的新作會有甚麼新的內容呢？今期會簡單介紹一下。







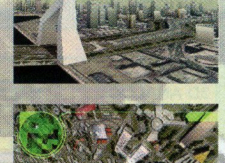


## 遊戲特色

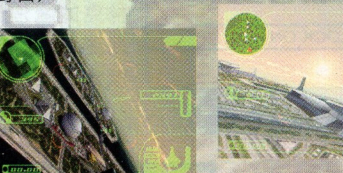
激烈的空戰「狗鬥（DOG FIGHT）」場面及擊落敵人的快感是《ACE COMBAT》的一大特色，來到今作《ACE COMBAT 3——Electrosphere——》，當然亦會保持一貫傳統；故事方面則是設定於近未來的時代，至於詳情暫時就不能公布，不過敢肯定的，就是遊戲中除了有現役的機種出場外，亦會有一些從未見過的機種出場，小小的詳情可再看下文。

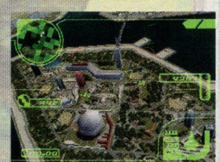
## 畫面更加精細

從畫面上可看到，除了保留以往《ACE COMBAT》中各種不同的視點外，版圖中的景物，如：地建築物、設施、敵戰機等……，均做得十分之精細，不單是築物，就連大陽的方向、雲的景色均是做得十分真實，務求令玩者真正感受到駕著戰鬥機那種既緊張，又覺得無戰事的天空是多麼美的感覺。不過事實上這個天空很快便會被染上血紅色（好像AREA 88的對白）。









## 遊戲中的大型建築物

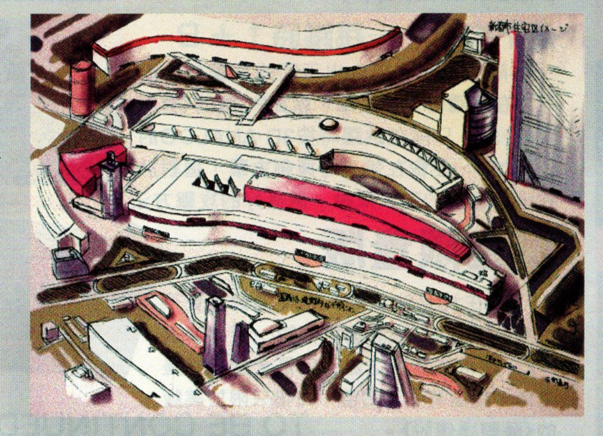
剛才上文曾説過故事是設定在近未來的世界，講到明是「近未來」，那設計上當然與現代的有少許不同，今次則有有關遊戲內一些建築物的設定。



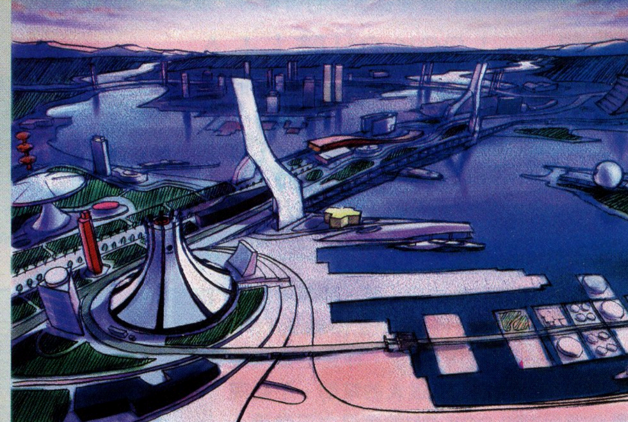


○ 橋

○ 火山口

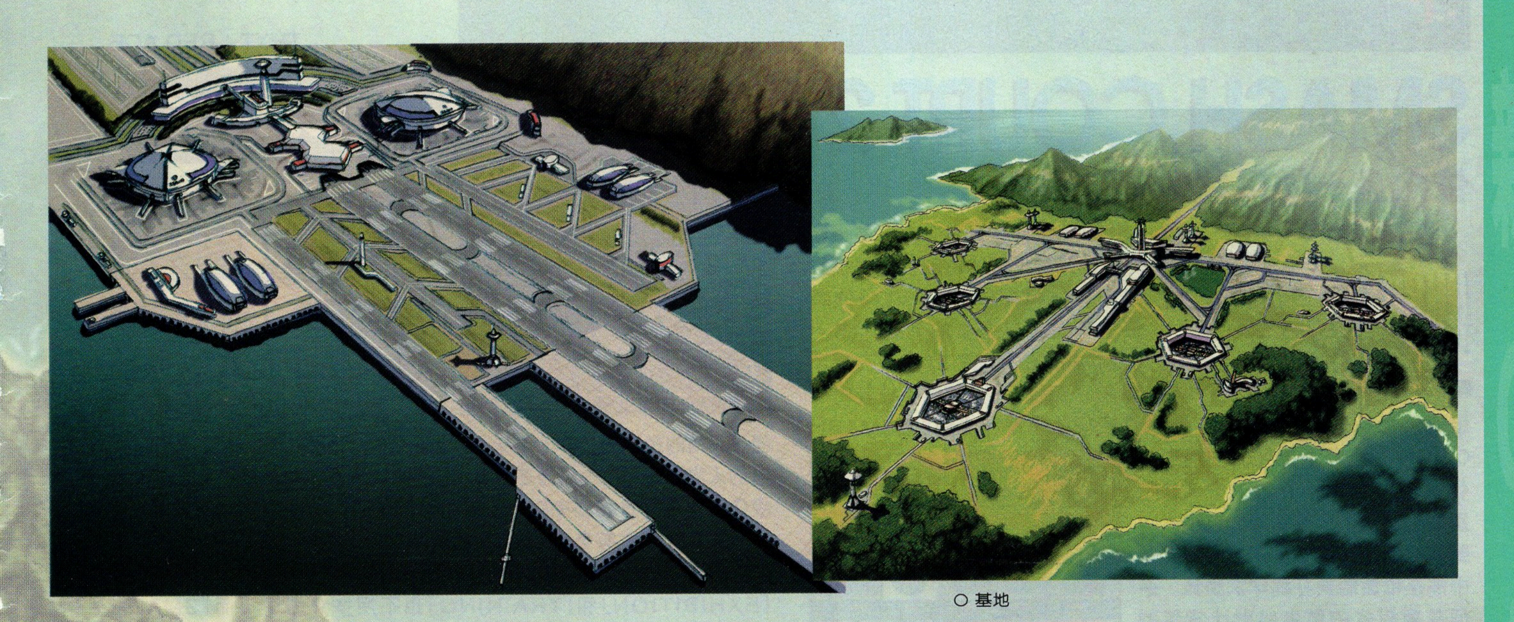


○ 城市





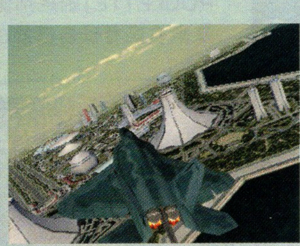
※畫面仍屬開發中

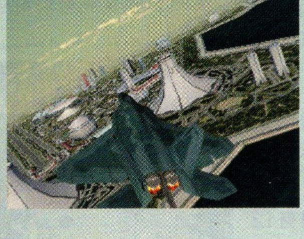


○ 基地

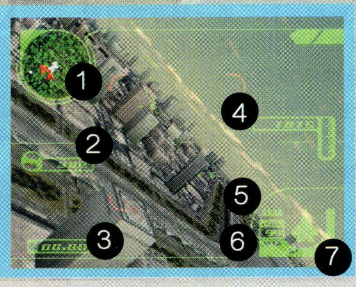
## 遊戲中登場戰機種類

今作出場的戰機型號，除了有現役的戰機(F/A-18、F-22)外，亦如前作一樣有憑空構想出來的機型，既然前作已有十多種機種出場，相信今作也會一樣，甚至可能會更多。

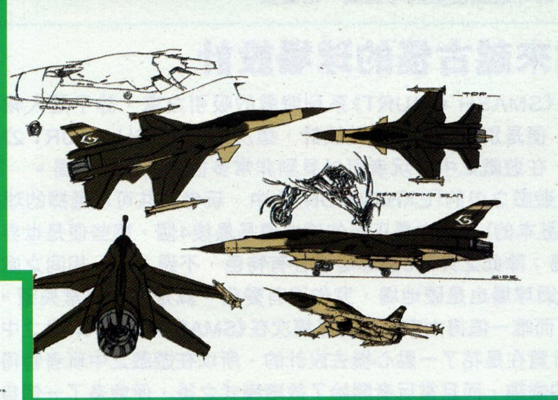




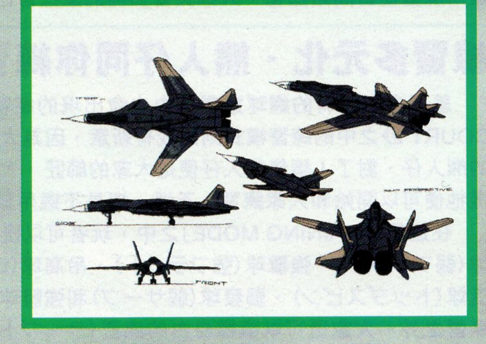
○ F-23



○ Europe Fighter EF-2000



○ F-16改良型



○ X-29+F-22？

## 遊戲基本系統

### 畫面看法

1. 雷達
2. 速度計(引擎回轉數)
3. 時間計
4. 高度計
5. 彈倉
6. 導彈數目
7. 機體狀況

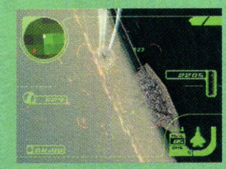
## 近距離導彈擊落畫面連續鏡頭



○ Missile sight on



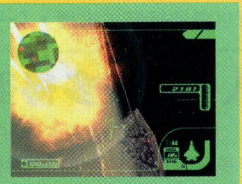
○ Lock-on！



○ Fire！



○ Hit！



○ Bogies destroyed

製造商：NAMCO　發售日期：發售中(11月12日)
售價：5800日圓　記憶：1 BLOCK
SPT/ MEM/ MULTI PLAY/ 對應DUAL SHOCK(ANALOG)

TEXT：RED ACE

# SMASH COURT 2 先讀網球遊戲・你玩過未？

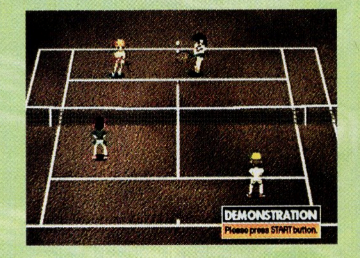
## 依然是一如以往的網球遊戲

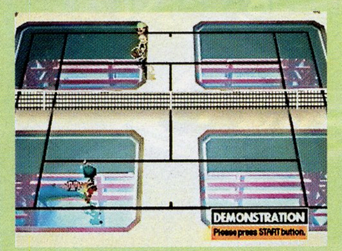



《SMASH COURT 2》真是一隻令人非常難理解的遊戲，這隻遊戲本身是《SMASH COURT》的續集，不過，以遊戲的系統而言，《SMASH COURT 2》真是改變了許多，不過，真是萬變不離其中，這終歸也是一隻網球遊戲，所以其實玩法也是和之前的《SMASH COURT》沒有兩樣。而在這次的《SMASH COURT 2》之中，最特別便是加上了一個新的故事模式，雖然是這樣，但是這個故事模式之中然是依舊的要打網球決勝負，奈何故事模式的質素絕對比當年的「南十字星」為差。




網球遊戲便是網球遊戲，最重要便是人物的動作要流暢，這點是非常重要的，然而，《SMASH COURT 2》的人物動作和上一集的差不多，沒有多大改進，依然及不上當年在超級任天堂之中的《SUPER FAMILY TENNIS》，實在令人失望。




在遊戲之中有多個模式，分別是「EXHIBITION」、「SMASH ROULETTE」、「COLOSSEUM」和「TRAINING」，其中的「EXHIBITION」和「TRAINING」也不用多介紹了，而「SMASH ROULETTE」則是那個新增的故事模式，最後的「COLOSSEUM」便是兩名玩者以自己的SAVE來對戰的模式。

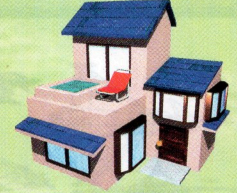
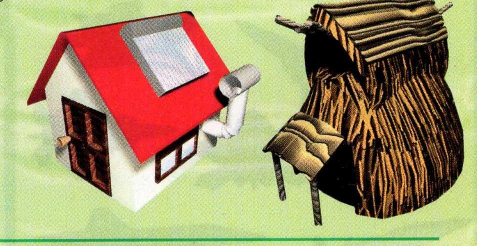
## 越來越古怪的球場設計

《SMASH COURT》系列遊戲的吸引之處，除了是人物眾多之外，便是別出心裁的場地設計，這次的《SMASH COURT 2》亦不例外，在遊戲之中，玩者可以見到非常多很有特色的球場。

遊戲之中的「EXHIBITION」之中，玩者總共可以選擇的球場有12個(基本的)，當中最正規的球場便是最後4個，這些便是世界賽用的球場；除此之外的8個球場也各有特色，不過，唯一相同之處便是這8個網球場也是硬地場，完作沒有變化，真是令人非常失望。

而唯一值得大家欣喜的是這次在《SMASH COURT 2》之中的球場設計實在是花了一點心機去設計的，所以在遊戲之中玩者會得到多一點的樂趣，而且當玩者開始了故事模式之後，便會多了一個自己的球場，當中有一所是自己的房屋，只要在故事模式之中花錢改建一下，這所房屋便會開始進化，大家又會如何的建造自己的「地盤」呢？


■遊戲之中的其他古怪球場。



■自己房屋的3種變化。

## 練習多元化・熊人仔同你練習

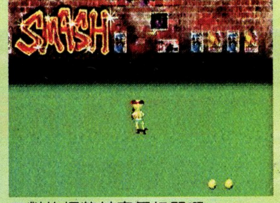
差不多在所有的網球遊戲之中也會出現的練習模式，不過，這次《SMASH COURT 2》之中的練習模式則比較有新意，因為大家的練習對手是一隻非常可愛的熊人仔，對了！這隻熊人仔便是大家的師匠，大家可以設定牠站立的位置，這樣牠便可以開始和大家練習，不過，這是不適用於發球的練習的。

在這個「TRAINING MODE」之中，玩者可以接受的練習有多種，分別是弱擊球(弱フラット)、強擊球(強フラット)、吊高球(ロブ)、下旋球(スライス)、上旋球(トップスピン)、弱發球(弱サーブ)和強發球(強サーブ)，除了以上多種的練習之外，大家還可以選擇自由的練習(サーブトレーニング)，在這個模式之中，玩者可以自行練習，沒有任何限際的(其實只是在一高原之上練發球罷了)。

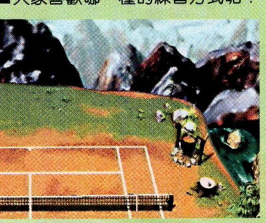
以上只是TRAINING之中的一部份而已，而另一部份便是街頭練習，這種練習真是簡單得不能再簡單，玩者自己一個人對着牆壁練習，練習的方法是向着牆壁發球，之後要盡量保持着不保擊球，直至失球為止，而機會只有3次，之後玩者便可以選擇離開或繼續。(一直的打下去，在地面上便會出現PAC-MAN的圖畫)

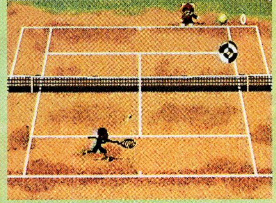


■大家喜歡哪一種的練習方式呢？



■對住幅牆其實係好悶嘅……

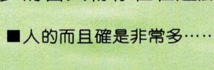

■這便是練習的地方。


■和熊人仔練習真是有趣。

## 人物真是多得很・不過……

這次的《SMASH COURT 2》真是非常厲害，除了是球場的數目增加了之外，就連人物也作了一定的增加，人數總共有24人，在這些人物之中，有一些是新人物，不過亦有不少的舊人物存在在遊戲之中，而如果一直也有玩NAMCO的網球遊戲的話，便一定會將這些人物和之前的《SMASH COURT》來個比較，事實上，《SMASH COURT 2》的人物設計是有了非常大的改動，人物的線更加簡單，而且，更加外國化(非日本化)。





■人的而且確是非常多……

在遊戲之中的所有模式，玩者也可以選用不同的球手作賽，不過，在這裏筆者向大家作出一個忠告，因為遊戲之中的人物的能力實在有非常大的差異，如果一旦選錯球手的話，不論大家的技術有多高也一定會敗下來，這是鐵一般的事實，這亦是《SMASH COURT 2》這個遊戲最大的缺點，相信如果NAMCO日後會再推出球遊戲的話，便一定要好好的改善一下這方面的問題。



■每個人也有其特色。


■每個人物用起來也非常不同。

## 人物簡介

在《SMASH COURT 2》之中，人物之多實在非常厲害，就如以上所說的一樣，合共有24人之多，而每一個人物的特性也不同，所以在以下便會為大家簡單的介紹一下各個人物的不同特性，而大家最要小心的便是人物是否能夠做到所有的擊球及反應

**RAPORTA（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**KERUKEN（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：YES!

**RENZO（新人物）**
右手持拍
飛撲：手動
平飛球・下旋球：NO!

**ZAITEN**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**RUROROSKI（新人物）**
左手持拍
飛撲：手動
平飛球・下旋球：NO!

**PIROSKINOV**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**AKAIWASI（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**SEOS（新人物）**
左手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**TUTTLE（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**DANDY**
左手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**UMEZO**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**PETOCUR（新人物）**
左手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**TINAGIS**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**ECLAIR（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**MILK**
左手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：YES!

**LILIDA**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**CAVIARNO**
右手持拍
飛撲：自動
平飛球・下旋球：NO!

**MAI（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**ANRI（新人物）**
右手持拍
飛撲：自動
平飛球・下旋球：YES!

**NASBY（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**RUTCHY（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**RURUNIKO（新人物）**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**MIKI**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

**SAKI**
右手持拍
飛撲：NO!
平飛球・下旋球：NO!

## 大富翁式的打網球捉賊故事模式

這個故事模式真是非常古怪，因為在這個模式之中，玩者的主要責任是要將一些通輯犯捉回來，方法只有一個，便是用網球將他們打敗，而且，在這個模式之中，玩者就像其他RPG遊戲一樣，是會有HP的，而且在遊戲之中亦會有一些道具協助玩者的，例如是補充HP的道具。

不過，在模式進行之中，玩者要非常小心一件重要的事情，便是自己的HP，因為在行動之後，又或是在賽事完成之後，HP也會下降，玩者最好到醫院自補一下，否則有幾強都冇用。此外，在遊戲之中其實不只眼見這麼多輯犯的，因為通輯犯是遍佈世界各地的，當將一個地方的通輯犯全部捉拿的話，便可以到另個地方，在這裏向大家透露一個消息，在這個故事模式之中，其中一個通輯犯竟然是「三島平八」，而且就連「PAC-MAN」也是通輯犯之一呢！



■這些便是其中一些的通輯犯。

■這便是遊戲的地圖。



■吓？平八原來也是通輯犯！

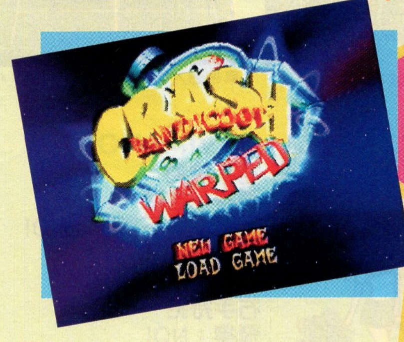


製造商：SCE　容量：CD-ROM
發售日：12月17日　記憶：1 BLOCK　售價：272港元
MEM/ACT/1P/對應PDA

OFFICIAL PRODUCT

BY：古惑仔 • 非洲

# 古惑狼～噗！世界一周




在《遊戲誌》第86期已經介紹過這遊戲，現在有這遊戲的最新資料，在這一次便會介紹遊戲的特色，還有會說一下遊戲中頭兩關要注意的地方。

## 新的突破




跟以往的《古惑狼》最大不同的地方便是視點上有所改變，在《遊戲誌》第86期中已經說過。而這一集中古惑狼有新的同伴COCO登場，她會在一些特殊的版數中出現，她會騎着老虎在長城飛馳，駕着小型飛機在天空飛翔。古惑狼會在今集中是可以學到新的技術，每當玩者擊倒一個BOSS便可以學到了。同樣地在第86期中已經說過這遊戲是可以對應PDA的，而PDA的內容尚有很多特別的地方，會在日後有所公佈的，不過相信PDA在年內也不會在香港出現的了...

## 操作方法

| 方向掣 | 角色的移動 |
|---|---|
| ○ / R1 | 蹲下 |
| × | 跳躍 |
| △ | 顯示現時狀態 |
| □ | 攻擊 |
| START | 暫停遊戲 |

## 版面介紹

遊戲中一共有5關，而每一版也有它的特色，當玩者每完成一關之後便可以學到一種新的技術，而每一版玩者必須取得紫水晶才可以過關。好了，現在便為大家說一下頭兩關要注意的地方吧！

## STAGE 1

### 1－A TOAD VILLAGE

遊戲的第一版，在這一版玩者應該好好的練習遊戲的操作技巧，如踏破敵人和利用轉來攻擊，只要小心地穴便可以輕易的過關。

### 1－B UNDER PRESSURE

第二版是在水中進行的，所以會出現一些海洋生物，玩者都可以利用攻擊來消滅牠們。但是一些有釘的鐵球便不可以了，這一些鐵球有少許的導向，玩者應在鐵鍊的位置通過會比較安全，在經過一段時間之後玩者便可以拿到潛艇，在得到潛艇之後便可以任意攻擊敵人了（是不計彈數的），而有一些紅色的珊瑚是可以利用魚雷破壞到的，在破壞了紅色珊瑚便會發現到有木箱，這樣便可以儲齊這一版的木箱了。

■在紅色珊瑚後是隱藏着木箱的

### 1－C ORIENT EXPRESS

這一版是在萬里長城上進行，而古惑狼的朋友COCO會在這一版中登場，她會騎在一隻老虎上，當騎上去後，老虎便會不停的向前走，是不可以減速的，而在這一版中玩者會被不少的障礙物所阻着，玩者要排除萬難到達終點，操作方法便是按□加速，按×便是跳，在加速了之後是可以跳得比較遠的。要記着不要撞到任何東西啊！

### 1－D BONE YARD

一來到這一版，筆者便想起了「奪寶奇兵」，因為在這一版中是會有一隻恐龍從後追趕着玩者的（就如大石頭一樣），玩者不單只要一邊逃跑，還要跳過在地上的岩漿，真的不容易的啊！而當玩者走到在一些水上的時候，速度便會減慢，玩者最好應利用跳來避過，其實只要不貪心，這一版便會變得很容易。

■不要碰到這一些炸藥啊！

### 1－E MAKIN' WAVES



又是COCO出場的時候，這一次便是水上電單車，這一版中玩者只要到達目的地便可以完成的了。不過要小心在水上漂浮的炸彈，見到它們便要放油啊，還有不要撞到在「遊船河」的仁兄，不然他便會拍散你的水上電單車的了。



■在經過船隻時小心被這些炸彈蝦過



## BOSS TINY TIGER

這一關的首領是一隻老虎，出場的時候都頗有氣勢，不過只是窩囊廢，牠第一種攻擊模式便是在跳了，在第一次牠會5次，在跳了5次之後，玩者便可以攻擊牠了，在攻擊了牠後，牠便會放出獅子攻擊玩者，玩者避開了所有獅子之後，牠便會繼續跳，如此類推在玩者攻擊了牠3次之後便可以勝利。

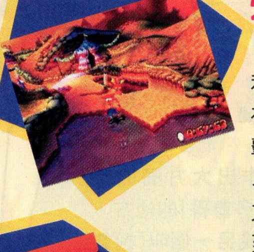




■一不小心便會被獅子吃掉

STAGE 2

## 2—A GEE WIZ



跟第1—A的其實是大同小異，只不過是加了一些魔法師和武士，要小心避開魔法師的攻擊，他放出的魔法是導向，待攻擊來到的一刻向前跳便可以的了；而武士只會拿着劍在原地轉，待他停下來的時候攻擊他便可。

■要小心這一些魔法師

## 2—B HANG'EM HIGH

來到了一個中東的世界，類似阿利巴巴的人會在這一版中出現，他會有攻擊玩者，只要待他轉背便可以攻擊他的了。有一些跳不到的地方便可以使用簷篷來彈高玩者，而有一些地方是可以抓着的，只要跳高便可以抓到的了，不過不要在中途按跳啊，否則便會一命嗚呼。

■這一些地方是可以抓着的

## 2—C HOG RIDE

由古惑狼騎着電單車來進行這一版的遊戲，按×加速，按〇便是減速，有跳台和加速點可以使玩者的速度上升，這一版除了掉下懸崖之外，是不會死亡的，而玩者要拿到第一名才可以過關。





## 2—D TOMB TIME

第一次在室內進行遊戲，在地下的油很容易會令玩者失控，所以不適宜行穿得太快，在一些有陽光的地方，在經過的時候是會放出箭攻擊玩者的，玩者應該跳高便可以避開的了，有一些有「甲蟲」圖案的地板是會下塌的，玩者要盡快地走過。




■有陽光的地方會有古惑

## 2—E MIDNIGHT RUN

和1—C差不多，只不過在版面和時間不同了，還有多了一種障礙物，便是在跑的人。

■他似乎在送貨啊！

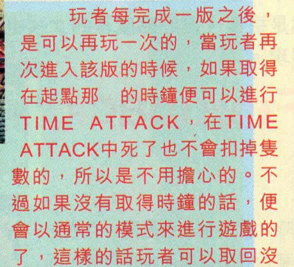
## BOSS DINGODILE

一隻又像豬又像鱷魚的首領，牠在一開始的時候會被三層水晶包圍着，玩者是不可以直接攻擊到牠的，所以便要等機會，牠的第一種攻擊便是向天上發射火球，然後火球便由上降下攻擊玩者，玩者只要不斷繞圈便可以輕易避開了。之後牠便會開始直接攻擊玩者，如玩者停在原地一段時間，牠便會利用火槍射向玩者，當牠攻擊玩者的時候，同時牠便會擊毀圍着牠的水晶，玩者只要待出現足夠的空位，然後走到 面攻擊牠便可，不過在牠倒下之後便應立即離開，因為牠會爆炸的。

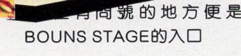


■在爆炸時不要

## BONUS STAGE



遊戲中有很多的版數都設有BONUS STAGE，而通往BONUS STAGE的方法便是找出一個有問號標記的地方，然後便踏上去，這樣它便會帶你到BONUS STAGE了。在BONUS STAGE中，玩者可以取到大量的蘋果，這樣便可以增加到隻數了，如果在BONUS STAGE死了的話，是不會扣掉隻數的，只會重新開始過BONUS STAGE。而在BONUS STAGE中出現的問號木箱都會在過版時計算在內的，所以是不可以錯過的啊！



■有問號的地方便是BOUNS STAGE的入口

## TIME ATTACK

玩者每完成一版之後，是可以再玩一次的，當玩者再次進入該版的時候，如果取得在起點那 的時鐘便可以進行TIME ATTACK，在TIME ATTACK中死了也不會扣掉隻數的，所以是不用擔心的。不過如果沒有取得時鐘的話，便會以通常的模式來進行遊戲的了，這樣的話玩者可以取回沒有得到的ITEM了。



■在開始TIME ATTACK之前會一個時鐘的



製造商：KONAMI　發售日：11月26日發售
價格：5800日圓 記憶：2 BLOCK
rpg/mem

Present by：山寺良牙

# みつめてナイトR 大冒險編

## 新的冒險即將開始 凝望騎士R大冒險篇

## 前言

1998年3月19日，由KONAMI在PlayStation上推出濃厚中世紀色彩的戀愛模擬遊戲——《凝望騎士》，經過太約半年的日子後，《凝望騎士》的女孩們再次在PlayStation上出場，並且推出新遊戲——《凝望騎士R大冒險篇》，不過最值得留意的就是今作已不是戀愛模擬遊戲，完完全全是一隻角色扮演遊戲(RPG)，今期便會介紹一下今作的特色等各方面。



## 故事

故事方面是會作出大方面的改變，前作是在一個叫「多魯番」的地方，今作故事舞台則會變成另一個叫「柯魯卡狄亞(オルカディア)」的國家。

主角是一位年輕的近衛騎士團團長麥蘭(マクラウド)，一天該國的國王因食物中毒而危在誕夕，要解開這病只能用一樣叫「星之淚(星の涙)」的東西，可是城中又沒有這樣的物件，於是主角便接到命令，一定要帶同兩位女孩去尋找「星之淚」，而為何要帶同女孩去就不得而知？而事實上，故事好像有另一道謎，究竟是甚麼呢？

## 遊戲特色

今作與其他RPG的最大分別(或可說是最吸引的地方)，就是使用了二個分別名為：C.T.S.及GR.I.F.O.N.的系統，至於這兩個新系統有甚麼新特色呢？現在就為各位解釋一下，並順道介紹一下其他的特色。



## C.T.S.——Chat over Traveling System

以往一般的RPG，人物們往村與村之間，玩者需控制人物的移動方向來前進；在這個遊戲中，在村與村之間只有一條路，相對的就是在前往的途中，兩位女孩會與主角交談，在交談中是會有選項給玩者選擇，而這個選擇是會直接影響到女孩對主角的好感度，至於好感度對其他事的影響一會再說。

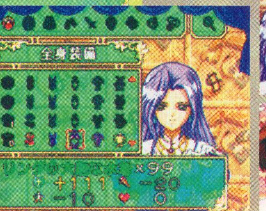


不過有要點亦要留意，如果玩者選了兩位相性不合的女孩的話，便有可能在旅途途中吵起架來，當時主角基本上是不能與她們交談的；既然是這樣，連好感度差的女孩也會有同樣的情況出現。






## GR.I.F.O.N.——Graphical Information Feedback Outfitting Navigator



以往的RPG中，角色轉變裝備後，在地圖上、戰鬥中及更變裝備時，看來看去也是同一件衣服及裝備；這個系統會改善這情況，當改變裝備時，其人物的服飾亦會隨著玩者的選擇而作出改變，而且在畫面上亦會看到，不但在戰鬥時、移動時，甚至是版圖移動時也會看到她所穿的衣飾。

而這系統亦有新的設定，就是玩者所選擇的服飾，除了影響到各項能力值外，亦會直接影響到女孩的心情(即間接地影響到好感度)，而女孩的心情是會在選擇畫面的「背景」直接表示出來。

另外，遊戲亦有一個叫「凝望MODE(みつめてモード)」的機能，玩者只要用放大鏡查看女孩的身體(……請別想歪)，便可知道女孩對於該裝備或武器的感受，當然亦會有聲音說出來。



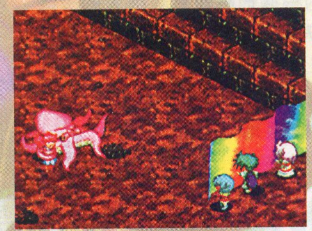



## 好感魔法？

剛才曾説過交談選擇會影響好感度，而好感度亦會影響到使用魔法，為何這樣説呢？今作在魔法方面有比較特別之處，除了有單人使用的一般魔法外，亦會有合作一起用的合體魔法（或稱戀愛魔法），當與一位女孩的好感度高後便可使用，此種魔法最大特點當然是攻擊力強，相對來説所使用的MP值亦會高，不過只是二人分擔，相信不會太過份。亦要留意，若隊中兩位女孩對主角的好感度亦高的話，更可使用「三為一體」的合體魔法。







## 二種地圖，兩種看法？

正如上文所説，遊戲中在村與村之間移動時，可與兩位女孩交談（別稱：WORLD MAP MODE）；不過當進入村後或戰鬥時，地點會變成斜上45゜俯視模式（別稱：LOCAL MAP MODE），而且人物亦會變成三頭身的Q版。戰鬥時，當然是選擇不同的指令去作戰鬥；進村後，便會變成與一般RPG一樣，玩者控制隊伍四處走，去取得情報等……。












## 全員出席？

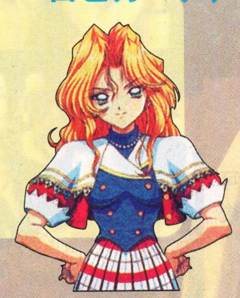
絕不是假的，在前作《疑望騎士》出場的女孩，除了五位女主角級的女孩外，其他的女孩亦會出場（如：安、洛尼、古莉亞、絲、珍等……），而且更會新的原作人物出場，喜歡上集人物的玩者今作也不能錯過。

## 主要出場人物

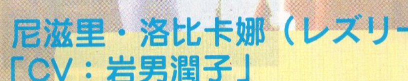
今作屬主角級的女孩共有五位，而玩者可選擇其中兩位作為隊員，玩者的選擇將有可能影響到故事的有關發展。

### 蘇菲亞・羅拔鈴姬（ソフィア・ロベリンゲ）「CV：小西寛子」

生日：12月10日
年齡：15歲
性格：文靜
喜歡的物件：好像很可愛的小飾物、曲奇餅
不喜歡的物件：醜陋的事物
喜歡的服飾：有夢想的服裝（？）
將來夢想：舞台女演員
使用武器：劍系



### 尼滋里・洛比卡娜（レズリー・ロピカーナ）「CV：岩男潤子」



生日：9月10日
年齡：15歲
性格：率真粗魯
喜歡的物件：家庭式料理
不喜歡的物件：蟋蟀、水之類
喜歡的服裝：有品味的服裝
將來夢想：可以用繪畫來生計
使用武器：手套、Knuckle系

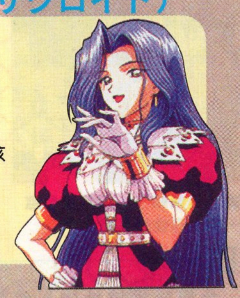
### 海娜・蘇絲姬（ハンナ・ショースキー）「CV：岡田加奈子」

生日：8月1日
年齡：15歲
性格：活潑且有男孩氣息
喜歡的物件：TRUFFE朱古力
不喜歡的物件：幽靈、學習
喜歡的服裝：活動的服裝
將來夢想：運動選手
使用武器：回力標系



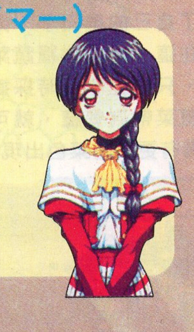
### 蓮達・渣古萊杜（リンダ・ザクロイド）「CV：根谷美智子」

生日：7月12日
年齡：15歲
性格：高傲
喜歡的物件：自己的完美感（？）、可愛的男孩
不喜歡的物件：貧窮的事物
喜歡的服裝：美麗高貴的服裝
將來夢想：世界征服（……）
使用武器：皮鞭系



### 拉滋・哈以瑪（ライズ・ハイマー）「CV：冬馬由美」

生日：1月28日
年齡：15歲
性格：淡泊
喜歡的物件：勝利、強的人、成語
不喜歡的物件：敗者、弱者、現時的王族
喜歡的服裝：實踐的服裝
將來夢想：沉默不語（？）
使用武器：西洋劍系



### 特別附表——女隊員相性關係表

| 相性人物╲人物 | 蘇菲亞 | 海娜 | 拉滋 | 尼滋里 | 蓮達 |
|---|---|---|---|---|---|
| 蘇菲亞 | － | ○ | △ | ○ | △ |
| 海娜 | ○ | － | ○ | △ | × |
| 拉滋 | × | ○ | － | △ | △ |
| 尼滋里 | ○ | △ | △ | － | × |
| 蓮達 | △ | × | ○ | × | － |

表註>－：不可能、○：好、△：一般、×：差

製造商：KONAMI　　發售日：12月3日發售預定
售價：港幣$328
RPG／1P／MEM

OFFICIAL PRODUCT

# 幻想水滸伝II

GENSOSUIKODEN II

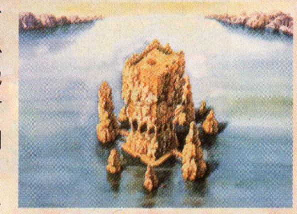
在第83期我們已經為大家介紹過這一隻KONAMI注目大作《幻想水滸傳II》的試玩序章，而且還有略略介紹過遊戲的系統，不過到了最近，KONAMI又再一次公開了一些遊戲中的新角色及新系統，所以我們會再為大家介紹新一集中的新特色給大家知道。

◆遊戲中的OPENING

◆這就是遊戲中的世界地圖

## <新同盟軍的根據地>

今次在《幻水II》中的根據地將會有着很大的改進，根據地中除了可以住入天導108星的角色之外，還可以捕捉一些動物入住，而且，一些不是108星的平民，也是可以住進這一個新同盟軍根據地的。除此之外，根據地中亦有了不少的新設施及變化，令到根據地中的設更加完善齊全，不若筆者現在就為大家說出一下這一些是甚麼樣的設施吧！



◆同樣是設於湖中的根據地，不過這一次的外貌更為美觀。

## <新增的設施>

### 餐廳>>>

當料理師海瑤（ハイ・ヨー）加入了之後，就會開設餐廳這一所設施。只要將材料交給他，他就可以製作出回復的食料道具給你。至於你能夠在農田、牧場及釣魚中取得更多的材料，交給他之後就可以令到餐廳的餐牌中有更多的菜色選擇。



◆這就是餐廳了，只要菜色越多，客人亦會越多呢！

### 農田>>>

今集於根據地中，終於擁有了自己的農田了！大家可以在這一處作耕種蔬菜的工作，只要在收成時採摘這一些蔬菜帶到餐廳，就可以令餐廳有更新的菜色出現。



◆這一塊農田的確令人覺得有一種自給自足的感覺。

### 垂釣>>>

可以在根據地的湖面上釣魚，大家可以利用這一個方法去釣得新鮮的魚，然後帶到餐廳，同樣令到餐廳的菜色增加。



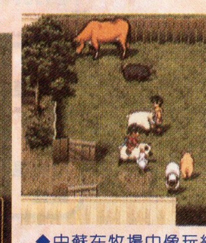
◆波高正在悠閒地釣魚呢！在他旁邊的不就是上一集的其中一位角色——任空？

### 牧場>>>

同伴由蘇（ユズ）加入後才會出現的設施，有了這一個牧場，就可以飼養豬、牛、羊等等的動物，令到遊戲中的趣味性大大提高。




◆若要飼養家畜，就當然要找由蘇幫忙啦。



◆由蘇在牧場中像玩樂一樣。

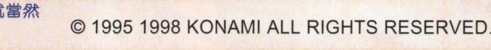
## <根據地的成長>

這是在上一集中已經有的系統，只要大家所擁有的同伴越多，根據地的LEVEL就會成長，而LEVEL方面一共有4個（筆者如無記錯，上一集最亦是LEVEL 4），在昇了LEVEL之後，徐了根據地會變得更加大之外，內裏的佈置亦會有所不同。

◆這就是主角波高的房間：



◆在根據地昇了LEVEL後，波高的房間就會變成這個樣子，的確華麗多了。





## 飼養家畜的少女——由蘇（ユズ）

夏爾拿多王國發生了戰亂，所以與祖父失散了，後來遇上了波高，於是由蘇就緊隨着他。而隨好一起的綿羊"友善"，是好祖父所贈與她的動物。

## 守護神>>>

同伴捷度（ジュド）加入後，他就會為根據地製造出守護神，守護神一共分開頭部、身體、足部及尾部四個部份，至於各部份的樣貌，都是可以自由組合的；當守護神像完成了之後，就會得到各式各樣的效果。

## 教師彫刻家——捷度（ジュド）

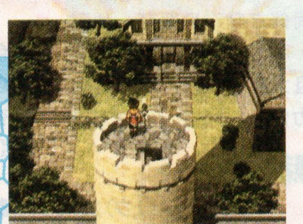
屬於佐士敦都市同盟，是古連希奴市的彫刻家，他同時是新葉學院的教師。當他搬到根據地之後，就從事彫刻守護神像的工作。

## 札作>>>

取得了紋章"札"才會擁有的的設施，這是可以將紋章的力量灌輸成為一件道具，然後在戰鬥中使用，通常的目的都是用來製作一些強勁的札作，成為戰鬥用的輔助道具。

## 瞭望台>>>

可以看見根據地全境的地方，大家可以在這裏觀看根據地的全境，而且在這一個瞭望台中還擁有一具望遠鏡，這樣就可以更加清楚地望到根據地的每一個角落。



◆在瞭望台處有一具望遠鏡，這就可以清楚望見根據地的每一個角落了。

## 交易所>>>

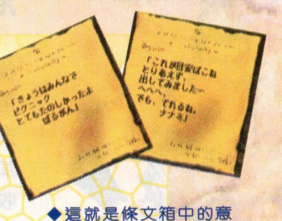
只要交易商哥頓（ゴードン）加入了之後，才會出現於根據地的交易所。他所賣的會有古董、香料及日用品。

◆這就是根據地中的交易所了。



## 條文箱>>>

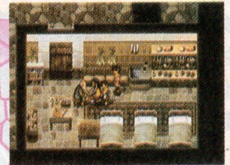
在根據地設置的新設施，在這裏可能會有同伴所給的意見信，的確是一個很有趣的新要素，而且可能因會因此而出現特別的劇情。



◆這就是條文箱中的意見信。

## 病院>>>

醫師柯烏亞（ホウアン）加入後出現的設施，在這裏可以作回復用途，大家可以多加利用。



◆用作醫療用的病院，大家應該要常常利用吧？！

## 米祖市的醫師——柯烏亞（ホウアン）

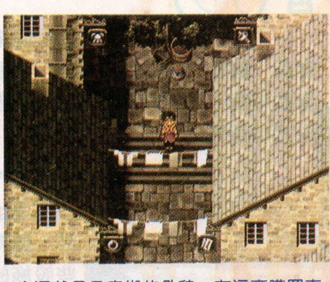
是佐士敦都市同盟，住在米祖市的醫師。他冷靜而又沈重的性格，周遭的人都十分信賴，他有一名弟子杜胡達，而且常常派他送藥給傭兵隊給碧多路隊長。

## <前作繼承的設施>

## 商店街>>>

在今作中變成了更似城鎮的根據地，在商店方面的確起了很大的變化。因為今作在商店方面，會轉化成為一條商店街的地方，在這裏會有各式各樣的商店，不過當然，要買到特定的道具，就要找到那一種職業的同伴才可，這樣，要購買東西的時候就不需要到別的村子四處找了，這的確方便了許多呢！

| 店 | 說明 |
|---|---|
| 防具屋 | 頭盔、鎧甲、盾及其他（如鞋、斗篷、手鐲等等）的防具全都可以買到。商人亨斯（ハンス）加入就會開張。 |
| 道具屋 | 售賣回復道具、戰鬥道具及其他所有道具的地方。雅歷士（アレックス）加入後就會開店。 |
| 冶煉屋 | 可以將武器煉為更強的級數，令武器的攻擊力增加。當冶煉屋的同伴加入就會開店。 |
| 紋章屋 | 售賣有紋章封進了的封印球，紋章師仁（ジーン）加入了後就會開張。 |
| 宿屋 | 睡覺的地方，可以使HP及紋章使用回數全部回復，當找到了經營宿屋的希露達（ヒルダ）就會開張。 |



◆這就是商店街的外貌：在這裏購買東西就十分方便了。

## 尋求成功的商人——亨斯（ハンス）

他是一個於商業中心城市米祖市的旅行商人，於根據地中開設防具店。

## 鑑定屋>>>

當取得了一些道具名是「？」的時候，就可以帶到這裏鑑定這一些古董，而且在這處還可以將這一些東西賣掉。同伴利布蘭度（レブラント）加入了之後才會開張。

## 穩重的鑑定師——利布蘭度（レブラント）

在鑑定屋中的一個穩重男人，他對自己所鑑定出來的東西很有信心，就算是價值都能夠推測到出來，不過他實在是有一點兒頑固。

## 白鹿亭之女主人——希露達（ヒルダ）

在米祖市近郊的有名宿屋女主人，與丈夫及一名兒子生活。

## 倉庫>>>

與上集中的一模一樣，可以將暫時不用的道具儲存的地方，大家亦可以在這裏取回需要的東西。不過今作改善了上集的不足之處，就是倉庫可存的道具有限了，所以大家於今作可以存放更多道具。



◆在今作中可以存放的道具更多。

## 自稱寶物獵人——雅歷士（アレックス）

希露達的丈夫。他在白鹿亭的森林附近的仙特魯族之遺跡，一直尋找着財寶，是一個尋寶的冒險家。

## 一個可靠而又醜陋的女人——芭芭（バーバラ）

根據地的倉庫掌管人，十分可靠。



## 酒吧>>>

這是自由編成隊伍的地方。在108星之中，有大概70位左右的同伴可以參加戰鬥，由於戰鬥的人數一共有六位，所以大家可以在這裏尋找另外五位同伴來參加戰鬥。



◆在這裏是一處可以自由編成隊伍的地方。

## 聰明的學院接待員——艾美莉亞（エミリア）

屬於都市同盟古連希奴市，新葉學院的接待員，與彫刻家捷度隸屬同一間學院。自從加入了波高之後，便能夠發揮出她的才華，擔任圖書管理員一職。

## 喜愛浴室的浴室管理人——哲（テツ）

居住於尼古威士度之村的浴室管理員，擁有容易動怒的性格，而且十分喜歡浴室，與他談話時記得說一些關於浴室的話題啊！

## 升降機>>>

阿達尼加入之後所擁有的設施。擁有了升降機之後，大家就可以更加快速地到達根據地的各層。



◆左方的鐵閘就是升降機了。

## 石板>>>

在這一塊石板上會刻上108星內的同伴名字，只要那一位同伴加入，石板上就會刻有他的名字，而且大家可以在這裏觀看他們的能力值。

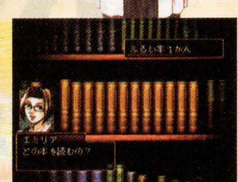
## 自稱為大發明家——阿達尼（アダリー）

都市同盟修胡士溫杜市的發明家，他會發明出各式各樣的物件。

## 圖書館>>>

今作中的圖書館由新角色艾美莉亞（エミリア）管理，所以大家在今作可以在取得書本後，找艾美莉亞幫忙翻閱。

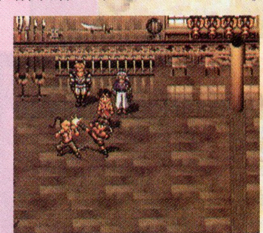
◆這就是圖書館了。



◆大家可以找艾美莉亞幫忙翻閱。

## 賭博場>>>

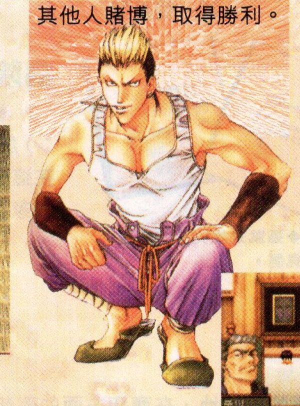
當紫郎（シロウ）加入了才會開設的賭場，在上作大受好評的玩骰子遊戲在今集中依然繼承了下來，只要大家連續取勝的話，就可以得到很多金錢，相信玩過上集的朋友不會忘記吧！？



◆上作的玩骰子，大家不會忘記了吧。

## 愛賭之徒——紫郎（シロウ）

尼古威士度之村生活的賭徒，愛與其他人賭博，取得勝利。



## 浴場>>>

當同伴哲（テツ）加入了之後，就會有這一個設施。至於浴室的作用，就是與宿屋差不多；而浴室的種類比起前作增加了，不過大家依然是可以將收集了的一些珍貴古董擺放在浴室之中，作為裝飾品。



◆從圖中可看見今作的浴室與上作的沒太大分別啊！

◆而且當浸得太久，角色們都會變得面紅耳赤。

## 其他>>>

當然除了上述所說的設施之外，還有其他的設施啦！不過這一些設施的用途還未明朗，以下就為大家略略介紹一下吧！



◆洗衣場：這一個洗衣場究竟是有何用處的呢？

◆道場：相信這一個道場是用來訓練兵士們的地方。

◆花園：上作花將軍米露爾希最喜歡的休憩地方，地方看起來舒適了許多呢？



◆墓場：新加設施之一，不過是用來埋葬一些甚麼人呢…？



◆舞台：看起來比起上集的舞台更大，相信108星之中亦會有一位舞蹈家。



◆牢屋：在上一作中亦擁有的牢屋，不知今次會用來關起甚麼樣的重要人物呢？

## <戰爭>

在今作中依然擁有《幻水I》的戰爭場面，不過今作與上一集的分別不大，因為分別就只在於戰鬥時可以選擇的攻擊方式。上作中可以選擇的攻擊方式分別是直接攻擊、魔法攻擊及弓箭攻擊，不過今作就分開了直接攻擊、魔法攻擊及特殊攻擊；至於特殊攻擊是甚麼？這就是例如上一作的特別武器火炎槍等這一些武器，不過筆者相信，弓箭攻擊應該是特殊攻擊的一種，應該不會刪除了吧？！



◆戰爭開始前會說明戰爭的方法；



◆戰爭開始；

◆然後特定的角色會作出對話；



◆魔法攻擊變得更加多元化；

◆在戰爭的時候，上作中曾出現過的女軍師蘋果會作出攻擊提示。



# 邪惡之神再次復活
# 惡魔城默示錄

## 沈睡了100年的邪惡之神甦醒

19世紀中期，在TRANSYLVANIA的WARAKIA地方（即現在東歐的羅馬尼亞附近），流傳數個吸血鬼的傳說，當大地被漆黑的天空掩蓋時，蝙蝠、狼和霧等東西的行動出現異樣，這代表了惡魔城的城主德古拉伯爵復活。當然在這個世界亦有吸血鬼臘人存在，流有BERUMONDO家族血統的拉哈魯特（ラインハルト）以及專門封印邪惡使者及魔導一族的嘉莉（キャリー），決意負起重大的責任，將杜古拉伯爵封印起來。



◆使用皮鞭的拉哈魯特



◆使用魔法攻擊的嘉莉

## 城內古怪人物多多

由2D轉為3D化的惡魔城，除了真實感高了之外，還加插很多重要的要素，就如主角拉哈魯特在冒險途中，均會遇上不少古怪的人，如時常自稱是最強的吸血鬼臘人的查利、在惡魔城販反道具的尼羅、村民以及傳聞中在惡魔城內長大的謎之女性，相信他們的情報會是解開惡魔城之謎的關鍵。




◆他便是在惡魔城販反道具的尼羅




◆她莫非就是在惡魔城內長大的女性？



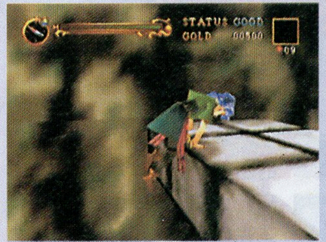
◆3D化的惡魔城你又怎看？



◆跳過去！

## 打倒德古拉伯爵的考驗

雖然最終的BOSS會是德古拉伯爵，問題是在於能否通過所有難關，在到德古拉伯爵的房間前，必定有不少障礙，在惡魔城內除了有無數的機關及陷阱外，還有數之不盡房間，在這些房間中有可能會留下解開謎題的線索，相信要攻破惡魔城，真的要看玩者的腦筋去到那裏了！不過這也是遊戲中的賣點。



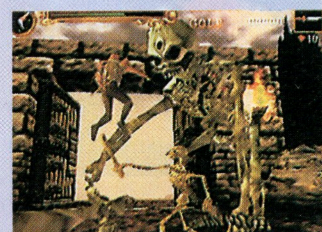
◆要小心前進，否則一命烏乎…



◆有個控掉，推下後會怎樣？

## 無數的魔物死守惡魔城

在前去惡魔城的途中，會有不少魔物前來襲擊，不過在牆壁上的蠟燭內，會藏有一些有用的道具及輔助武器，如十字架、斧頭、聖書及回復用的道具，這些武器及道具對戰鬥很大幫助，就如一些附有弱點的敵人，利用一種武器作集中攻擊，就可輕易打倒牠，可是要找找牠們的弱點，相信這不是一件容易的事。



◆牠就是守着惡魔城城門的魔物



◆魔物的攻擊



◆使用聖水的效果




◆拾到回復用的道具

**註：畫面亦在開發中**

發行商：BEC　發售日：11月5日
價格：5800日圓
SLG／MEM／對應MOUSE

TEXT：茶博士古拉拉_B

# 歡迎來到家庭餐廳！
## 沒味道但耐玩味的摸疑遊戲！




## 家庭餐廳是甚麼？

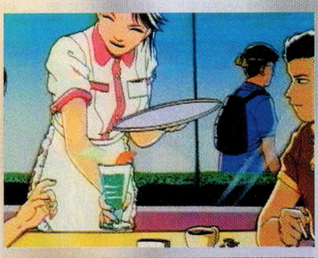



在日本很流行一種餐廳的經營手法，以簡潔的裝璜、大眾化的菜式來吸引一些家庭在假日出外遊玩時來「醫肚」，這種餐廳就是家庭餐廳了！在香港也有幾家類似的食肆，主要在日資的百貨公司內……（編按：這個傢伙又在騙版位！）

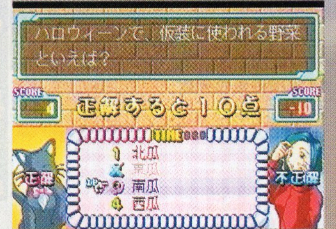
## 遊戲目的

玩者在遊戲中扮演一名家庭餐廳的老闆（或者老闆娘），而遊戲當然是摸疑經營家庭餐廳啦！玩者除了要親自安排餐廳內設置的佈置，還要顧用員工，設計菜牌（遊戲中共有三種菜式，分別是「西餐（洋風）」、「日式（和風）」和「中式（中華）」）等等，目的就是完成版圖的條件，擊敗對手而成為第一的家庭餐廳。最初玩者可以在三個版圖中選擇一個來開始遊戲，每個版圖的條件和難度各有不同，而版圖的地形亦會有變。如果不幸地資金變成零（赤字）的話，便會GAMEOVER了。

另外，玩者可以參與遊戲中附設的迷你遊戲「クイズ」，裏面有些關於食物的問題，以四選一形式進行。玩者可以選擇一人玩或者二人玩，而且可以從八個能力各自擁有一種特殊能力的角色之中選一個來參賽。








## 開店需知

下面是開設一間店舖的基本程序和一些建議，謹供參考。




### 甲）選地方

雖然說可以在地圖上自由選擇地方去開舖，但是些事要注意的。

1) 在選擇地方時會有一個四方框，代表將要選用的地方，如果框是藍色的話，就代表只需付出地價；如果是綠色，就是在付地價之餘，還要付出對在原地上的建築的補償費用；如果是紅色，代表該地不能用作開店之用。

2) 地圖內的社區，其實是現實生活的環境差不多，也有住宅區和商業區之分，一般離商業區遠的地方，地價都較便宜，在初期開舖，需要大量的資金，所以選便宜一些的地方較適合。

### 乙）替店舖改名

有謂「唔怕生壞命，最怕改壞命」，但是在這遊戲中是完全無關係的。（編按：人來！拿下這個「騙輯」！）




### 丙）設計／裝修

#### 基本設施

擁有自己的舖了嗎？那麼就開始動工佈置吧！慢着！有些東西是開店必需的（每件一個）：



**收銀櫃**

客人在完膳後便會自動自覺地到這裏付錢，基本上不用配置人員，它會自動運作的。（萬能叔叔？）

**枱椅**

要招待客人，絕對不能讓他們站着吃東西吧！所以必需要設置一定數量的枱椅（連一起的，不能散賣）。椅子分為「二人」、「四人」和「六人」三種，但是因為日本沒有「搭枱」這回事，所以有時會發現「有枱無人坐，有人無枱坐」的情況，所以在不同的區域，所需的組合也不同。另外，枱椅的級數也為三級，「舒服度（快適度）」當然是愈貴愈高。

**廚房**

不論是擅長任何菜式的大廚，都可以在這裏工作的。最多可以容納三人，因為是餐廳的關係，當然要有啦！另外，侍應會在菜式造好之後，自動拿到客人面前，不過廚房還是離開客人的位置遠一點好。

## 洗碗房

客人吃完東西除了會留下金錢(卻沒有小費)之外，還會留下大量的碗碟，如果不將它拿走，就無法招待下一位客人了，所以最少要有一個洗碗房，將碗碟清洗。(店舖的整潔對評價亦有影響的)



## 洗手間

有入自然有出嘛！還要問？不過在遊戲中就只有客人才會用這個設施，必需有一個或以上。

## 休息室

員工回復體力的地方，可以選擇六人或者九人的(視乎地方大小而定)，如果沒休息室，員工很快便……

如果大家未學會如何佈置的話，可以將這個任務交由電腦去做(選「內裝お任せ」)，而且會列明價錢，可以選擇自己歡喜的。

在分配設置之餘，大家亦可以改變舖內的牆壁和地板的款式，不過是要收費的。







## 附加設施

除了上述的之外，玩者還可以選擇替店舖加上一些裝飾，如植物，亦可以添置一些吸引顧客、增加收入的東西，如停車場、賣煙機、賣玩具的貨架等等。

## 丁) 顧用員工

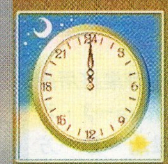
完成內部裝修後，就要開始顧用人員為自己的店舖打工了。每間店舖最多只可以有九個員工，其中一名必須店長，其餘的人員則可以自由決定職位。每個人員有幾個基本能力值是要注意的，會影響他們適合的職業和工作的效果。

| 能力 | 效果 |
|---|---|
| 時薪 | 愈低就會對店舖愈有利 |
| 教育 | 成為店長的必要條件 |
| 體力 | 清潔員的先決條件，體力高的話就可以任擔更多的工作 |
| 速度 | 相信是所有人員（除了店長）必要的條件 |
| 接客 | 侍應（不論男女）都是必備的 |
| 味 | 成為廚師的主要因素之一 |
| 中華／洋風／和風 | 除了決定菜式之外，還會影響食物的品道 |

| 店員職位 | 職責 |
|---|---|
| 店長 | 管理店舖 |
| 侍應/女侍應（ウエイター/ウエイトレス） | 接待客人、傳菜和「帶位」 |
| 清潔（清掃） | 所有有關「洗」的工作，包括洗碗和洗地 |
| 廚師（和風／洋風／中華シェフ） | 每天都是在廚房內工作的職位。 |

在初期顧用時，如果人員能力不是太低，也可以列入考慮之列，因為人員的能力會隨着工作經驗增加而提升的。

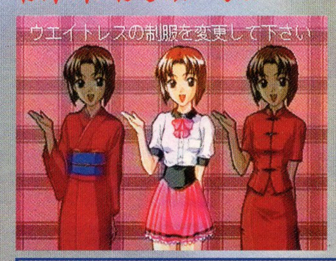
## 戊) 訂立開店時間




完成顧用人員之後，最後便要決定開門的時間，共分四節：「早上十時至晚上十時」、「早上十時至凌晨零時」、「早上十時至凌晨二時」和「通宵營業」四項。遊戲的中時間是每月四日，每日24小時計算，而每天都會有不同的氣候(世界末日了嗎？)，影響客人的數目和口味。若在鬧市的店舖，可以選擇在事業上了軌道後將時間延長，甚至通宵營業；但是在住宅區就不能有這麼長的營業時間，因為到了晚上來客便會減少。

另外，如果在店內仍有客人，即使過了營業時間，也不會關門的。

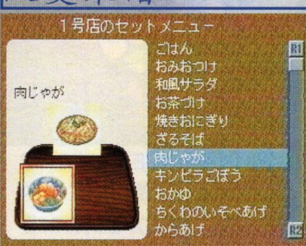
# 開業後修改




## 改變制服樣式

遊戲中有三款三色，即是九件的制服供玩者選擇的，包括男裝和女裝，改變是不收費的。

## 改變菜譜




玩者可以在廚師懂得做的菜式中選擇菜作來放到菜譜中，除了基本的三種菜式，還有甜品和飲品兩樣。在菜譜中（先按口，選「店舖設定」，再選「料理メニュー」）玩者可以自由設定食物的價格，亦可以將菜式組合成套餐，吸引客人。

## 加強勢力、改善質素

玩者在好好佈置店舖之餘，亦不能忘記要替自己的店舖做宣傳(按口叫出視窗後選「經營強化」)。方法有兩種，其一是賣廣告，其二是將一些公共建築「邀請(誘致)」到店舖傍邊，兩者都可以用來提高客人數目，廣告是每月計算，而「誘致」的效果比較長期，而且不用每月付款。

在這裏玩者還可以調查一下客人喜歡和不喜歡的食物種類，作出對應的改變，也可以看到電腦對玩者所經營的店舖的評價，分為「知名(度)」、「人氣」、「清潔(清掃)」、「保安(防犯)」和「服務(サービス)」五項，而總評價最高可以有三粒星。

可能玩者進行遊戲時會發現資金不足，大可以向銀行借錢(銀行借入)來週轉一下的。




# 味道比賽

一個非常重要的比賽，是讓自己舖內最高技術的廚師(味和任何一種菜式技術)參加的，勝出可以贏到獎金之外，還可以增加店舖的知名度的。

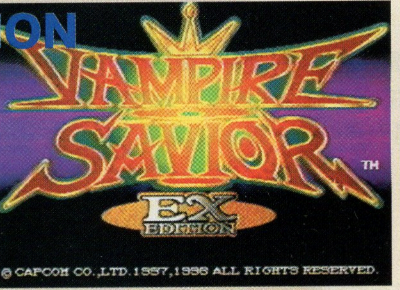
| PlayStation | 製造商：CAPCOM 發售日：發售中（11月5日）<br>價格：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK<br>FIG 2P 對應DUAL SHOCK（震動） MEM |
|---|---|



TEXT：KOTARO

# VAMPIRE SAVOIR EX EDITION

## 直擊！魔域戰士第三作總集篇






■令人留下不愉快過去的遊戲《VAMPIRE～The Night Warriors～》

三年前，CAPCOM曾為次世代PlayStation移植當時業務用街機最新的對戰格鬥遊戲《VAMPIRE～The Night Warriors～》，可是經過長達整整一年的製作時間後，遊戲仍遲遲未推出。另一方面，遠較《VAMPIRE》遲所公布的續篇《VAMPIRE HUNTER～Darkstalkers' Revenge～》亦已於SEGA SATURN上推出，相比之下PlayStation《VAMPIRE》，由於製作效果、表現成績也好壞差半，所以吸引力也因此而大大下降。

然而三年後，在完全沒有任何擴充硬件輔助之下，CAPCOM再次以2D表現性能較弱的PlayStation去移植該系列的第三個作品《VAMPIRE SAVIOR》，雖然遊戲在移植度上仍與原版有點兒差距，不過以PlayStation的機能而言，已是個不可多得的作品，而且各項新增的元素和模式，務求一雪以往《VAMPIRE》的前恥，所以《VAMPIRE SAVIOR EX EDITION》保証能令大家心悅誠服。



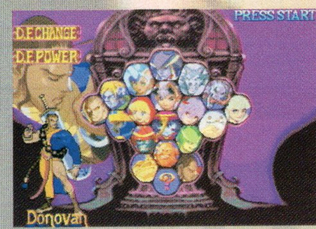
■三個截然不同的OPENING DEMO





■新追加模式TRAINING和ORIGINAL CHARACTER MODE

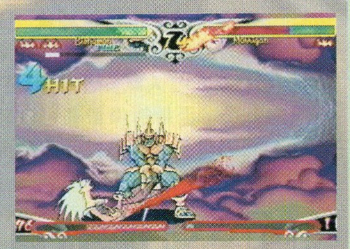
## 新的戰鬥



正如上次介紹所述，PlayStation《VAMPIRE SAVOIR EX EDITION》是將《VAMPIRE HUNTER 2～Darkstalkers' Revenge～》、《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》，以及《VAMPIRE SAVIOR 2～The Lord of Vampire～》系列集一大成的作品，可是由於三者的特點和系統各有不同，因此在《VAMPIRE SAVOIR EX EDITION》中，遊戲共分為「DARK FORCE CHANGE」和「DARK FORCE POWER」兩種模式，將其中的變更點歸納為一。



「DARK FORCE CHAGE」是以SEGA SATURN《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》的系統和特點為基本（DONOVAN、PHOBOS、PYRON三者的能力為後期原創），其中補助攻擊系統「DARK FORCE」，是以消耗SPECIAL STOCK GAUGE（1 LEVEL）令角色性能於一定時間內產生變化。



相反，「DARK FORCE POWER」是以業務用街機《VAMPIRE HUNTER 2～Darkstalkers' Revenge～》和《VAMPIRE SAVIOR 2～The Lord of Vampire～》的系統和特點為藍本，其中除了角色性能與前者有所不同之外，原來的「DARK FORCE」能力變成為另外一種EX必殺技，而新的「DARK FORCE」則會變成全角色共通的特殊能力。新特殊能力「DARK FORCE」，消耗SPECIAL STOCK GAUGE量為2 LEVEL，在DARK FORCE發動時間內，角色CHAIN COMBO能力會逐步放寬（DARK FORCE發動前不能使用空中CHAIN COMBO），攻擊力提昇至完全程度（擊中對手後不能回復），回復體力時間亦大大縮短，特定EX必殺技攻擊力也會有所增強。



■「DARK FORCE POWER」即是將全角色能力角色弱化，增強DARK FORCE能力的模式

## 全角色 DRAK FORCE 性能一覽表

### JEDAH DOHMA

SANTOARIO：空中浮遊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

### BULLETA

THE KILLING TIME：BAZOOKA亂射

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE專用 | 同等強度的拳腳同按 |

### Q-BEE

i2：空中浮遊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

### LILITH

MINDLESS DOLL（MIRROR DOLL）：分身攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 重P＋重K |
| DARK FORCE POWER | 輕P．輕P．→．中P．重P（能於空中使用） |

MINDLESS DOLL（MIMIC DOLL）：分身攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 輕P＋輕K or 中P＋中K |

### DEMITRI MAXIMOFF

DARK SIDE MASTER：蝙蝠召喚

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

## MORRIGAN AENSLAND

ASTRAL VISION：分身攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | 輕P·輕P·→·中P·重P（能於空中使用） |

## ANAKARIS

PHARAOH SPILT：分離攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | 輕P·輕P·↓·中K·重K（能於空中使用） |

## VICTOR VON GERDENHEIM

GREAT GERDENHEIM S：憑依現像

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 輕P＋輕K or 中P＋中K |
| DARK FORCE POWER | ←↙↓↘→＋KK同按 |

GREAT GERDENHEIM（投擲）

| | |
|---|---|
| D.F.C.· D.F.P.共通 | GREAT GERDENHEIM S發動中站立按P掣 |

GREAT GERDENHEIM L

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 重P＋重K |

## ZABEL ZAROCK

ULTIMATE UNDEAD：最終形態

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

ULTIMATE REVENG

| | |
|---|---|
| D.F.C.· D.F.P.共通 | ULTIMATE UNDEAD發動時防禦中→↓↘＋K（GUARD CANCEL技） |

## DONOVAN

SUREI SHRED：SUPER KILL SHRED

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

## GALLON

MIRAGE BODY：殘像攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↙↓↘→＋KK同按 |

## FELICIA

KITTY THE HELPER：CAT HELPER

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK |

## AULBATH

OCEAN RAGE：WAVE SURFING

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE專用 | 同等強度的拳腳同按（發動中KKK同按為着地） |

## SASQUATCH

BIG RESISTOR：SUPER ARMOUR

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 輕P＋輕K or 中P＋中K |
| DARK FORCE POWER | ←↓↙＋KK同按 |

BIG RESISTOR VIS M.A.P.S：SUPER WEAPON

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 重P＋重K |

## LEI-LEI

離猛魂：大暴走

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE專用 | 同等強度的拳腳同按 |

## PHOBOS

RAY OF DOOM：OPTION BEAM

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ↓→↘＋PP同按 |

## PYRON

SHINNING GEMINI：分身攻擊

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE | 同等強度的拳腳同按 |
| DARK FORCE POWER | ↓→↘＋PP同按 |

## BISHAMON·朧BISHAMON

黃金帷子：強化鎧

| | |
|---|---|
| DARK FORCE CHANGE專用 | 同等強度的拳腳同按 |

# 《VAMPIRE SAVOIR EX EDITION》隱藏要素大公開！

## SHADOW



魔次元的彷徨者SHADOW，是藉着屍體還魂而甦生的謎之生命體，主要依附於眾角色之中，當所依附的角色擊倒其對手後，SHADOW便會遷移往已死的對手身上，循環不息。因此若要使用SHADOW，就必順要對全角色持有一定程度的認識，否則並不可行。




### 使用方法

**RANDOM角色**

在選人畫面中，將游標移往『？』處，按SELECT掣五次然後決定

**指定角色**

在選人畫面中，於預先指定的角色中按SELECT掣三次，然後將游標移往『？』處，再按SELECT掣五次後決定（不可指定DARK GALLON和朧BISHAMON）

## 朧 BISHAMON

嚴苛出現條件的隱藏角色朧BISHAMON，雖然基本性能與BISHAMON同出一徹，可是主要必殺技方面就截然不同，不過只要運用得當，朧BISHAMON也絕對不比通常BISHAMON所遜色。





### 出現方法

任何角色在沒有續關的情況下，以全角色COMPLETE勝利的姿態完成遊戲（使用AUTO GUARD或對2P戰中無效），其中更要於最終BOSS前使用兩次以上「規定技」FINISH了結對手

| 角色 | 規定技 |
|---|---|
| JEDAH DOHMA | PROVA DI SERVO |
| BULLETA | BEAUTIFUL MEMORY |
| Q-BEE | ＋B |
| LILITH | GLOOMY PUPPET SHOW |
| DEMITRI MAXIMOFF | MIDNIGHT PLEASURE |
| MORRIGAN AENSLAND | DARKNESS ILLUSION |
| ANAKARIS | PHARAOH SALVATION／ PHARAOH DECORATIO |
| VICTOR VON GERDENHEIM | GERDENHEIM THREE |
| ZABEL ZAROCK | HELL DUNK |
| LEI-LEI | 中華彈 |
| GALLON／ DARK GALLON | MOMENT SLICE |
| FELICIA | PLEASE HELP ME |
| AULBATH | AQUA SPREAD |
| SASQUATCH | BIG SLEDGE |
| DONOVAN | CHARGE IMMORTAL |
| PHOBOS | FINAL GUARDIAN β |
| PYRON | COSMODISRUPTION |
| BISHAMON | 斧首殺 |

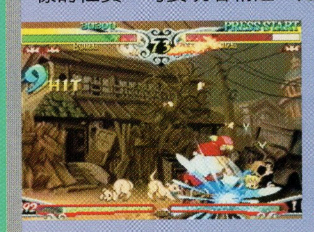
### 使用方法

擊倒朧BISHAMON後，在選人畫面中，將游標移往BISHAMON處，按着SELECT掣決定

# MARIONETTE



人形木偶MARIONETTE，是以模仿見稱，能即時化身成對手的形態，與對手作相同角色的戰鬥。然而MARIONETTE和SHADOW有着同樣的性質，均要玩者精通一定量的角色，方可取得勝利，所以他們也是考驗玩者對遊戲熟悉程度的隱藏角色。



## 使用方法

在選人畫面中，將游標移往『?』處，按SELECT掣七次然後決定

# DARK GALLON

GALLON的最終BOSS DARK GALLON，是具有《VAMPIRE HUNTER》特性的GALLON，所以基本性能與GALLON不相伯仲。不過兩者也不是完全沒有分野的地方，其中DARK GALLON的EX必殺技DRAGON CANNON除了形態與GALLON互有不同之外，收招硬直時間也遠較後者為長，是為最明顯的地方。

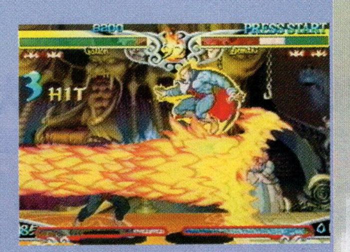
## 出現方法

使用GALLON進行CPU戰，DARK GALLON就會以最終BOSS的姿態出現（使用SHADOW時，最初選用的角色為GALLON）

## 使用方法

擊倒DARK GALLON後，在選人畫面中，將游標移往GALLON處，以PP或KK同按作決定



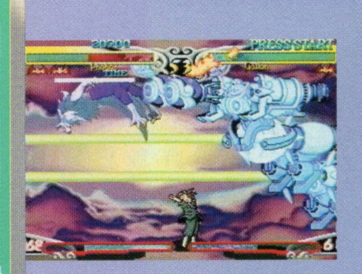


# 《VAMPIRE HUNTER》PHOBOS

《VAMPIRE HUNTER》PHOBOS，基本亦與通常PHOBOS沒有兩樣，不過相異之處就在於兩者的浮空時間，通常PHOBOS除了限制浮空時間較《VAMPIRE HUNTER》PHOBOS為長之外，更具有連續浮空的能力，因此對於空中作戰方面優勢亦較大。

## 使用方法

在選人畫面中，將游標移往PHOBOS處，按着SELECT掣決定





# 亂入角色

對戰CPU亂入角色是原流程中不會登場的人物，他們必需要在特定條件支援下才會出現，雖然其條件不至於朧BISHAMON般嚴苛，可是也具有相當的難度，想挑戰亦不是一件容易的事。

## 亂入角色出現條件

任何角色在沒有續關的情況下，以全角色COMPLETE勝利的姿態完成（對2P戰中無效），其中更要於第五場戰鬥前使用三次以上EX FINISH或DARK FORCE FINISH了結對手（CHEAP FINISH無效）

## 亂入角色對應表

| | |
|---|---|
| JEDAH DOHMA | JEDAH DOHMA |
| BULLETA | GALLON |
| Q-BEE | ANAKARIS |
| LILITH | JEDAH DOHMA |
| DEMITRI MAXIMOFF | BISHAMON |
| MORRIGAN AENSLAND | DEMITRI MAXIMOFF |
| ANAKARIS | Q-BEE |
| VICTOR VON GERDENHEIM | LILITH |
| ZABEL ZAROCK | LEI-LEI |
| LEI-LEI | ZABEL ZAROCK |
| GALLON／ DARK GALLON | BULLETA |
| FELICIA | MORRIGAN AENSLAND |
| AULBATH | FELICIA |
| SASQUATCH | AULBATH |
| DONOVAN | PHOBOS |
| PHOBOS | FELICIA |
| PYRON | BULLETA |
| BISHAMON／ 朧 BISHAMON | VICTOR VON GERDENHEIM |

# COLLECTION ILLUSTRATION

在COLLECTION MODE初期裏，遊戲只收錄部份角色和POSTER的ILLUSTRATION供鑑賞，但是假若想儲齊全般ILLUSTRATION，就必順要完成ORIGINAL CHARACTER MODE，其中玩者所育成的角色等級越高，開啟COLLECTION MODE圖片亦越多。



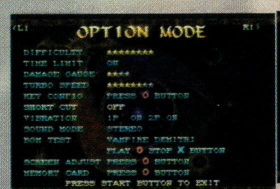

不過，假若大家對ORIGINAL CHARACTER MODE興趣不大的話，還有一個方法可以鑑賞全般ILLUSTRATION，就是將遊戲的CD-ROM放進電腦裏頭，這樣便可以在「COL」的資料夾中找到COLLECTION MODE中的全般ILLUSTRATION。

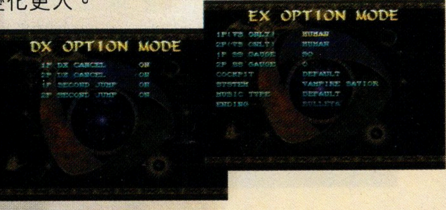


■COLLECTION MODE中的ILLUSTRATION為*.bmp;*.dib點陣圖，能作為WALL PAPER之用

# DX OPTION · EX OPTION

遊戲中的隱藏設定「DX OPTION」和「EX OPTION」，是依靠完成ORIGINAL CHARACTER MODE來開啟，其中後者為遊戲設定，而前者則為新追加的系統設定，能調節CHAIN COMBO CANCEL和二段跳躍的效果，使遊戲變化更大。



NINTENDO64

製造商：任天堂 發售日： 12月12日
售價： 9800日圓(跟聲音認識系統一拼發售)
ETC／MEM／對應聲音認識系統




# PIKACHU 你好嗎

## 可以跟PIKACHU對話的不思議遊戲！！

這陣子《POCKET MONSTERS》好像已包圍住每個日本小朋友的日常生活。雖然之前發生了癲癇症事件，但《POCKET MONSTERS》的受歡迎程度一點也沒有減退。現在就連香港也會播《POCKET MONSTERS》啦。而《POCKET MONSTERS》中的主角——PIKACHU就成了一些互動性較高的遊戲之主角。(例如手提遊戲機《POCKET PIKACHU》)現在要介紹的，就是一隻如夢般，可以跟PIKACHU談話的有趣遊戲—《PIKACHU你好嗎》。







■只要喊牠的名字，牠就會走過來的啊。

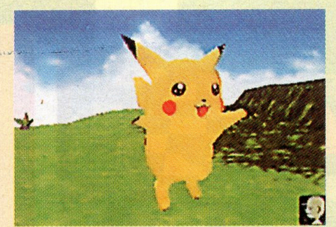
## 甚麼是「聲音認識系統」？

WELL，這個「聲音認識系統」可說是這遊戲的靈魂。但究竟這又是甚麼東東？這個系統是將玩者的聲音從收音器收集，再將這些聲音由波形資料，轉化成電子信號，繼而傳送到N64中。

而這個系統有趣的地方，是懂得分析玩者某一些句語，令PIKACHU造出相應之動作。好像若玩者說：「可愛」(當然是日文)，那麼牠就會害羞地脹紅了臉，十分有趣的呀。



■若果跟牠說「かわいい」(即是「可愛」)，牠就會難為情~~。



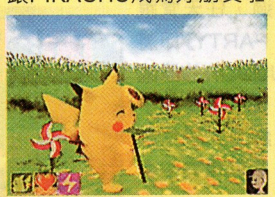
■若果說「踊って」(即是「跳舞」)的話，更會跳起舞上來啊。

## 跟PIKACHU去不同的地方冒險！！

若果要跟PIKACHU成為好朋友，只是跟牠說話是不夠的，還要還牠作交流。唔？怎樣才可以跟牠有交流呢？原來只要我們帶牠四出逛逛，有時是會出現EVENT的。而若果我們能跟幫牠一把的EVENT的目標達成，那麼就可以跟PIKACHU成為好朋友啦。



■可以跟PIKACHU一起去的地方也很多，例如有森林啦…



■草原啦…

■還有海邊啊。

不過，PIKACHU始終不是人，不會說話，故此有時想知牠要表達甚麼、需要甚麼，可要甚為留意牠的一舉手、手投足才能意會得到。另外，也不要突然說些意思不明的說話，這樣只會令牠困惑起來。所以，可要盡量說些意思明確的說話啊。(WELL，不知中文牠又是否聽得懂呢？)



■呀？想找紅蘿蔔嗎？



■那麼我們就可幫牠一把，將紅蘿蔔找出來。



■今次又搞搞甚麼？這個也許是芋頭吧？(還是個蕃薯呢？)




■WELL，找到了，怎樣處置？



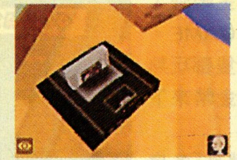
■當然是用必殺技「十萬伏特」把它燒熟來吃吧。此招更可以用來開寶箱。用法很簡單，只要你說句：「10まんボルト」就可以了。




■完成。也許會很好味。(但看來好像己燒焦~~)

## 遊戲世界中的N64？！

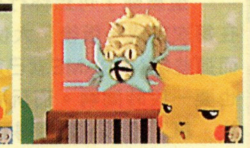
這個遊戲內，是以玩者的房間為中心的。而在這間房間內，就放置了一部N64。(？！)而玩者就可用這部「多邊形N64」跟PIKACHU玩MINI GAME。這個MINI GAME玩的就是你對POCKET MONSTERS的認識。WELL，遊戲中畫面會出現某隻POCKET MONSTERS的影子，而你就要在限定時間內說出這隻POCKET MON的名字。(當然又是用日文啦)不過幸好怪物的名字都很簡單，只要懂五十音就可以了。



■遊戲中的「多邊形N64」。



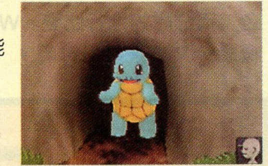
■快點答吧，看牠多緊張。



■答錯也不用這樣的看着我啊~~。

## 其他POCKET MON也有出場的份兒！！

呀，若有只有PIKACHU有出場的份兒，牠豈不會很悶？所以遊戲內還有其他POCKET MON出現，好像跟蚯蚓十分相似的迪高達、小毛蟲杰他比、還有小龜捷尼加米等等。當玩者跟PIKACHU出去玩時，就有可能跟牠們碰面了。



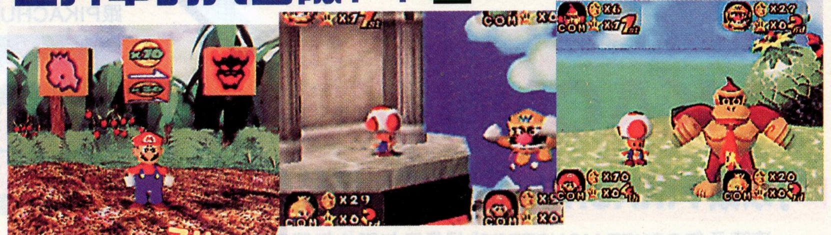
製造商：任天堂　發售日：12月18日
預定售價：5800日圓　容量：256M
MEM／4 PLAY／對應振動PACK

TEXT BY：小健健

# MARIO マリオパーティ PARTY

## 瑪利奧在BOARD GAME世界中的大冒險！！

在上期的「STREET FAXER」也說過，任天堂跟HUDSON合作開發的遊戲——《MARIO PARTY》即將於12月18日發售。唔，也許是加入了HUDSON的原故吧，所以遊戲類型就由以往的ACTION，變成了擲骰子的BOARD GAME。(WELL，這樣不其然令人聯想起HUDSON的《桃太郎電鐵》系列)而今期，我就會集中介紹此GAME的玩法及一些有趣之賣點。



## 怎樣玩的呢？

話說某天，在瑪利奧世界內的6人，就為了誰是「SUPER STAR」而爭論起來。由於他們的跳躍力、腕力等等各有所長，於是乎他們就找到一個最公平的競賽方式——就是用BOARD GAME轉輪盤的方法來分出高低。

剛才說過那有點牽強的STORY，現在就說說基本的遊戲規則。首先玩者要在6個角色中選一個來代表自己。(而最多可同時容納4名玩者進行遊戲)而當玩者來到棋盤後，就要轉動輪盤來決定前行的格數，盡量收集金幣。而玩者收集金幣的機會也不少哩。最基本的，就是若玩者於藍色的格子上停下，那麼就可取得3枚金幣；反之若在紅色的格子上停下，就會失掉3枚金幣。

若玩者收集了20枚金幣後，就可以換取一顆星星，如此類推。到遊戲完結時，哪個參賽者的星星是最多的話，那麼他就是這次比賽的優勝者了。



## 充滿EVENT的BOARD GAME！！

在這遊戲內，玩者除了可以轉下輪盤拾下金幣外，當來到一些特定的格子時，更會出現EVENT！其實所謂EVENT，即是遇到某幾個特定的人物，好像《孖寶兄弟》的最終波士高巴、在鬼屋中出末的鬼魂迪利沙等等。但他們的出現又對玩者有何影響呢？原來他就好像「大富翁」中的「機會」與「命運」，可以是幫助玩者(好像從其他玩者手上奪取金幣甚至星星)；又或者是增加玩者取勝的難度。(好像要你罰停一次)這樣的話，可令遊戲的刺激性大大增加啊。




## 還有不同類型的MINI GAME！！

這裏除了可給你行行格仔、搶下對手的金幣外，在每次完成一版後，大伙兒就可來玩玩MINI GAME。而這些MINI GAME就已超過50種，真是要每隻都玩熟也要一段時間啊。而玩者更可用上回所取的金幣來下注，贏了的話，就可得到雙倍的金幣啊。

其實，這些MINI GAME也分好幾種，就是「各自為政」的「4 PLAYER GAME」、二打二的「2 VS 2 GAME」及三打一的「1 VS 3 GAME」。若果在BOARD GAME完結時，4位玩者都在同一顏色的格子上停下，那麼就是玩「4 PLAYER GAME」。如果不是這樣的話，就會跟據玩者所停下那格子之顏色，而分隊的進行比賽。WELL，這樣的分隊及進行MINI GAME的概念，又真是蠻新鮮啊。





(以上全為開發中畫面)

發行商：KONAMI　　發售日：預定12月23日
價格：預定2800日圓　　容量：1CD　　MEMORY：1 BLOCK
ETC／對應特別手制／2人玩

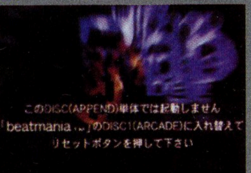
TEXT：超BEAT狂迷古拉拉_B

# beatmania append 3rd mix

## 萬眾期待！強勢登場！

不知大家有沒有看過之前在業務基地的情務，到了某大遊戲中心玩過了《beatmania 3rd mix》呢？太多大在排隊而不能玩嗎？或是覺得自己技術不足(例如筆者)而不敢入銀呢？現在就給大家一個好消息，《beatmania append 3rd mix》決定要在PLAYSTATION上推出！

其實這是一隻要配合《beatmania》PLAYSTATION版才能使用的遊戲，而內容就收錄了全部17首業務用版本的歌曲，而且會重新製作畫面中間的圖像呢！記着，這隻《beatmania append 3rd mix》是不能單獨使用的，像上集的APPENDIX一樣，選了DISC CHANGE之後放進PLAYSTATION內才可以玩。



■沒有《beatmania》PLAYSTATION版的話，就不能玩了

## 《beatmania append 3rd mix》的不同之處

在《beatmania append 3rd mix》中，因為系統的關係，所以業務用版本的「GREAT累積計算系統」就沒有了。另外，FREE SCRATCH ZONE也取消了，但是因為這是要配合《beatmania》來使用，所以SCRATCH時的記號會比業務用版本為細，要小心一點啊！

幸好，「FREE PLAY MODE」、「TRAINNING MODE」都健在，大家又可以在家中練習了！




■遊戲的分數計算方法沒有大變動




■ TRAINNING MODE的用法大致和《beatmania》一樣

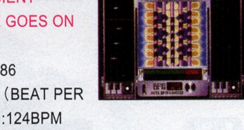



■ FREE MODE中，玩者可以隨意重玩歌曲

## 登場歌曲一覽！

這次《3RD MIX》的歌曲和上集比較，商業味道更濃，節奏和現時日本流行曲分別不太，如果有聽日本流行曲的玩者相信要掌握節奏並不困難。整體而言，歌曲比上集合年青人口味。另外就是符號的編排比上集有所改進，不再經常重覆某幾組符號排列，玩起來就更難了。

(難易度為業務用版本之設定，可能略有不同)



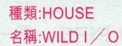
種類:AMBIENT
名稱:LIFE GOES ON
難易度:★
總符號數:86
節奏速度（BEAT PER MINUTE):124BPM
簡介:記得上集的 AMBIENT 令很多玩者都悶得昏昏欲睡，這次的新曲一定會令大家耳目一新。

種類:J-DANCE POP
名稱:BELIEVE AGAIN —HYPERMEGAMIX
難易度:★★
總符號數:216
節奏速度（BEAT PER MINUTE):130BPM
簡介:充滿演唱會感覺的一首歌，難度不高，負責唱歌的女星在《3RD MIX》中還負責了其他歌曲主唱部份呢。

種類:HIPHOP
名稱:S.D.Z.
難易度:★★
總符號數:168
節奏速度（BEAT PER MINUTE):100BPM
簡介:感覺像「HIP HOP STREET MIX」的一首歌，宜於練習用。



種類:SOUL
名稱:FIND OUT
難易度:★
總符號數:95
節奏速度（BEAT PER MINUTE):100BPM
簡介:上集四星的歌竟然變成一星？其實歌種不能用來決定難度的，事實上 FIND OUT 的確是較易的一首，容易和 AMBIENT 混淆。



種類:HOUSE
名稱:WILD I／O
難易度:★★★
總符號數:226
節奏速度（BEAT PER MINUTE):130BPM
簡介:和20,NOVEMBER截然不同的一首歌，充滿電子音樂感覺，難度比 20,NOVEMBER 亦較低。

種類:REGGAE
名稱：QUEEN'S JAMAICA
難易度:★★★★
總符號數:189
節奏速度（BEAT PER MINUTE):OBJ：94BPM
簡介:如果上集的 SCRATCH 地獄是 JAPANESE HIP HOP 的話，這次便是這首 QUEEN'S JAMAICA 了，符號亦超密集。

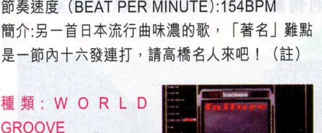
種類:FUNKY JAZZ GROOVE
名稱：STOP VIOLENCE！
難易度:★★★
總符號數:123
節奏速度（BEAT PER MINUTE):113BPM
簡介:PLAYSTATION 版已經登場，不用多說吧！

種類:BIG BEAT MIX
名稱:METAL GEAR SOLID —MAIN THEME—
難易度:★★★★
總符號數:179
節奏速度（BEAT PER MINUTE):140BPM
簡介:強烈重音令玩者印象深刻，這首歌用來練 DOUBLE PLAY 也是不錯的選擇。



種類:BOSSA GROOVE
名稱：LA BOSSANOVE DE FABIENNO
難易度:★★★
總符號數:213
節奏速度（BEAT PER MINUTE):143BPM
簡介:和 FUNKY JAZZ GROOVE 一樣，也在 PLAYSTATION 版登場，不難應付吧！

種類:EUROBEAT
名稱:LUV TO ME —THIRD MIX—
難易度:★★★★★★
總符號數:312
節奏速度（BEAT PER MINUTE):154BPM
簡介:另一首日本流行曲味濃的歌，「著名」難點是一節內十六發連打，請高橋名人來吧！（註）



種類：WORLD GROOVE
名稱:TRIVE GROOVE
難易度:★★★★★★
總符號數:275
節奏速度（BEAT PER MINUTE):128BPM
簡介:這首歌帶有民族鼓樂的感覺，雙打時難度比單打為低。

種類:HARDTECHNO
名稱:ATTACK THE MUSIC
難易度:★★★★★★
總符號數:323
節奏速度（BEAT PER MINUTE):140BPM
簡介:感覺和上集的 HARD TECHNO 差不多，唯後段的難度增加了不少。

種類:DRUM'N BASS MIX
名稱：SUPER HIGHWAY
難易度:★★★★★★
總符號數:395
節奏速度（BEAT PER MINUTE):160BPM
簡介:堪稱這次遊戲的地獄鎮魂歌，高速而且符號超密集，努力練習吧！

部份歌曲是來自《beatmania 2nd mix》的，中間的圖案都改變了。在選曲時，玩者會看到在後面加上了「CLASSIC」字，以知識別：

| 種類 | 名稱 |
|---|---|
| AMBIENT | BEGGINIG OF LIFE |
| REGGAE | JAM JAM REGGAE |
| BALLADE | DO YOU LOVE ME? |
| HOUSE | 20, NOVEMBER |
| SOUL | LOVE SO GROOVY |
| SKA | SKA A GO GO |
| DRUM'NBASSMIX | DEEP CLEAR EYES |

註：高橋名人是日本有名的電玩家，曾造出一秒十六發連射的奇蹟。


※ 畫面屬發開中

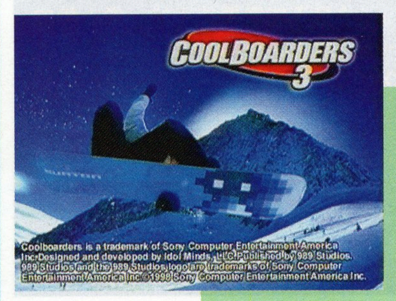
PlayStation 發行商：UEP SYSTEM　發售日：11月26日
價格：328港元
SPT／MEM／二人玩／對應Dual Shock

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：古拉拉_B

# COOLBOARDER 3

## 名作滑雪遊戲續報





### 前言

記得之前積奇替大家介紹過有關《COOL BOARDERS 3》的一些資料（詳見第八十六期《遊戲誌》），現在就由小弟為大家補充一些其他的資料吧！







## MOTOIN CAPTURE ＋閣下的技術 ＝精彩的遊戲

遊戲中玩者當然是扮演雪滑板比賽的參加者，但是要如何才能做出一些優美的花式和其他特別的技巧呢？現在為大家提供一些「貼士」，希望大家能夠做到。首先是速度要高，基本上玩者不用按加速鍵，雪板也會自然地加速的（因為不是汽車嘛！），但是如果想加速快一點，可以按着↓令到人物蹲下。蹲下另外一個用途就是用來平衡身體的。

當達到最高速之後，按着×鍵便會開始儲力，當右下角的「POWER計」滿時，便可以放手，角色自然會跳起，配合斜坡就可以令到角色滑到半空中了，但是要做出花式還要配合其他輔助鍵才可以。

賽道中一些的木條，如果滑在上面，也可以得到花式分數，這時還可以按△來做出花式。

### 花式組合鍵

| 按鍵 | 效果 |
|---|---|
| L2 | 向左轉 |
| R2 | 向右轉 |
| ○ | 翻身 |
| × | 抓着雪板 |

每按一個鍵便會減去部份的「POWER」，如果落地前沒有全部減掉便會失敗。未能安全落地的花式是不會計分的。另外，如果能做出兩種或以上的花式便可以得到額外的「COMBO分」。

## TOURNAMENT 模式中的項目簡介

這個模式中玩者會參與一列的比賽，爭取分數，每個比賽之前玩者都可以選擇使用的雪板。

### BOARDER X

四人同時作賽，玩者要通過賽道上一些指定的位置。紅色的旗就要在右邊通過，而藍色的旗就要在左邊通過，否則便會被罰加時。此外玩者還可以利用L1和R1鍵來攻擊對手，令他們停下。




### DOWN HILL

四人同時作賽，沒有任何規則，是向速度和技術挑戰的長途賽。中途有些跳台和木條，可以讓玩者做出花式。

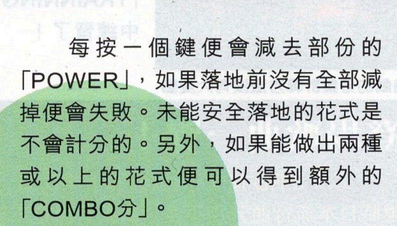
### SLALOM

一對一的比賽，規則近似BOARDER X，不過旗門通過的規則有點不同，同樣可以攻擊對手。




### HALF PIPE

有點像滑板的U PIPE，是一條U字形的賽道。玩者要利用U字形兩邊的特性，令到自己不斷加速，做出一些高難度的花式。共有三次機會可以試滑，分數只計三次之中最高的兩次。玩者要在1分30秒內完成花式並通過終點。




### BIG AIR

一條直線的賽道，玩者要用加速來飛越一道陝谷，同時要做出一些花式來爭取分數。玩者要在限定時間內完成花式，並到達終點。



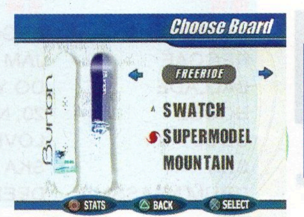
### BOARD PARK

充滿障礙物和跳台的賽道，玩者要利用那些障礙物和跳台來做出花式，以得到的分數來定勝負。




## 選擇雪板

遊戲中有十多種（共三類）讓玩者選擇，每塊板都有不同的能力，基本上分為「MAX SPEED（最高速度）」、「EDGE（煞制）」、「AGILITY（靈活度）」。在不同形式的賽道上各有所長。




| 種類 | 特性 |
|---|---|
| FREERIDE | 最高速度不及其餘二者，但是十分靈活，宜於花式賽用。 |
| APLINE | 速度和煞制特高，但不靈活，高手用。 |
| FREE STYLE | 最高和煞制都很好，只是靈活度稍低，宜於速度賽用。 |

# ASSAULT

## 給你一種美版魂斗羅的感覺？




### 序言



ASSAULT是一隻3D的射擊遊戲，可以二人同時進行遊戲，故事背景是一個未來的科幻世界，男主角REND WASHINGTON及女主角KELLY DOYLE加入了ARCADIA DEFENSE FORCE，並且接到任務把星球內的異形消滅。





### 遊戲系統

在進行遊戲時會經常轉換不同的視點，操作上除了可以360度移動外，要向上或向下對敵人作出攻擊便要按R1及R2調教攻擊的方向。遊戲內所拾到的武器可以按△按鈕隨意轉換。武器雖然是不限彈藥，但是亦要注意彈藥BAR「AMMO」的消耗，因為AMMO越低攻擊力便會變得越弱，當AMMO完全消耗時，除了PULSE和BOLT外便不能使用其他武器，直至AMMO補充後才可轉換及使用其他武器。







### 武器介紹

#### KELLY DOYLE 武器表



BLOT：是KELLY最初期的武器，功能與REND的PULSE相同。

BEAM：是一枝激光槍，每提昇一個等級便能發射多一枝雷射光，而射光會從不同的方向射出。





HOMING：是一枝火箭炮，火箭具有追蹤功能，直至擊中敵人後才會消失。

STARFIRE：與REND的S TYPE類同，可以儲存能量後才攻擊，不同的地方在於STARFIRE增加了追蹤的功能。

#### REND WASHINGTON 武器表



PULSE：REND最初期的武器，攻擊力最弱和AMMO消耗最少的槍，但當昇級後便能作出多方向攻擊。



SHOCH：射出高壓電柱為攻擊的強力武器，只要緊按攻擊按扭電柱便不會消失。



S TYPE：是一枝可儲存能量後攻擊的武器，緊按攻擊按扭便能儲存能量，時間越長攻擊力便越強，當然消耗的AMMO亦會越多。



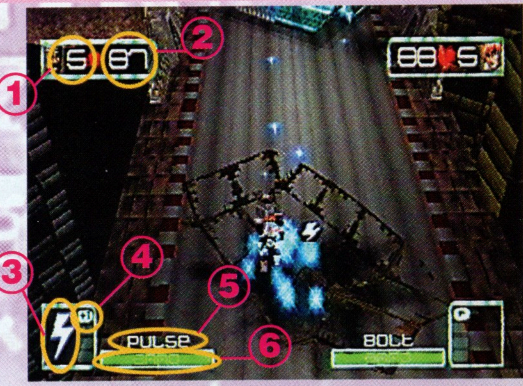
CUTTER：攻擊力最強的武器，能發出圓形的激光片，並且有追蹤功能，當CUTTER的等級到達+3時，更能同時發出四塊激光片。

### 基本操作

| 基本操作 |
|---|
| 十字按鈕：移動或固定位置後選擇攻擊的方向 |
| □ 按鈕：連續攻擊或儲氣 |
| ×按鈕：跳躍 |
| △ 按鈕：轉換武器（共有四種，拾到後才可轉換） |
| ○ 按鈕：使用道具 |
| L1按鈕：固定攻擊的方向 |
| L2按鈕：固定自己的位置來攻擊敵人 |
| R1按鈕：向上調教攻擊的角度 |
| R2按鈕：向下調教攻擊的角度 |
| START按鈕：開始或暫停遊戲 |
| SELECT按鈕：—— |

### 畫面表示

1, 角色所剩餘的隻數
2, 角色的體力值
3, 所能使用的道具
4, 使用中的武器等級
5, 所使用的武器
6, AMMO BAR 表示武器的能量



製造商：IREM　發售日：發售中(11月19日)
價格：$ 328　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG / MEM / 對應DUAL SHOCK(震動)

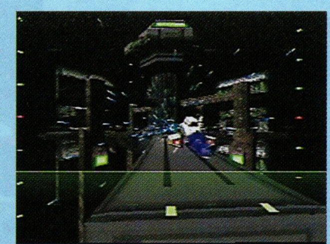
TEXT：KOTARO




# R · TYPE ⊿
# R戰記
## 歸來之名作最新續篇

歸來之名作最新續篇

## 引言



於射擊界享負盛名、由廠商IREM所製作的遊戲《R · TYPE》，自八七年推出以來一直深受大家所歡迎，其中以戰機和FORCE的合體與分離作為對敵攻擊之嶄新系統，就已經奠定了《R · TYPE》的殿堂級地位。

在《R · TYPE》推出後的短短十一個年頭中，遊戲曾於不同的機種上推出過續篇，當中包括《R · TYPE II》、《SUPER R · TYPE》、《R · TYPE LEO》、以及《R · TYPE III》。然而，今年廠商IREM再次宣布為名作《R · TYPE》製作最新的續篇《R · TYPE ⊿》，以PlayStation為平台、首次利用3D POLYGON描畫技術表現，將經典遊戲再次重現眼前，大家又豈能錯過呢？







## 操作方法

| 方向鍵 | 機體移動／ 項目選擇 |
|---|---|
| START 掣 | 遊戲開始／ 遊戲暫停 |
| □掣 | SHOT／ 波動砲 |
| ×掣 | FORCE 合體 · 分離／ 取消項目 |
| ○掣 | 連射 SHOT／ 決定項目 |
| △掣 | ⊿ -WEAPON 發動 |
| R2 掣 | 連射 SHOT |
| L1 掣 | 機體 SPEED UP |
| L2 掣 | 機體 SPEED DOWN |

## 道具說明



系列中一直沿用的輔助機體POW ARMOUR，能於破壞後出現LASER CRYSTAL、MISSILE和BIT三種道具，增強本身機體的各項能力。

### LASER CRYSTAL

取得與提昇FORCE成長的道具，最大為三段，共有紅、藍、黃三種顏色，對應不同效果的LASER。



### MISSILE

自動追蹤敵機的導向飛彈，當中機體的性能不同，其效果亦會有所相異。



### BIT

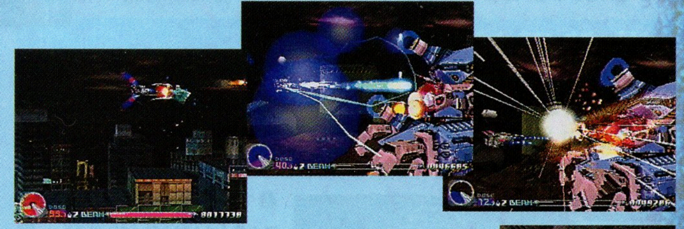


設置於機體上下方、作為援護和攻擊的道具，最多能同時裝備兩個，補助機體的LASER攻擊。

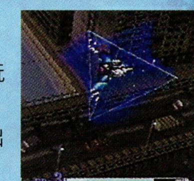
## 系統說明

### ⊿ -WEAPON

本作中新追加的攻擊系統，透過FORCE抵消敵機子彈和攻擊敵機，來增加畫面下方的⊿-WEAPON ENERGIE GAUGE，當GAUGE儲滿能量後，FORCE的破壞力便會上昇，而在此狀態中更可發動全畫面攻擊⊿-WEAPON。



### SPEED CHANGE



刪去採用道具來提昇速度的設定，改為由玩者自由操控機體移動速度的SPEED CHANGE，共有四種不同移動速度，因應版面的需要而作出切換。

## 機體說明

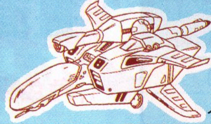
### R9




系列沿用的基本型機體R 9，裝備有標準型FORCE和兩顆同時發射的狙擊MISSILE，而FORCE分離時最多更可作四方向的攻擊。

### RX



航空與軍事製造商共同開發的實驗型機體，其中FORCE裝備有觸手，可於分離時自動搜尋敵人作出攻擊，而膠囊型MISSILE具有誘爆作用，能令接觸敵機之處一定範圍內受到破壞。

### R13

新製成參戰的軍事型機體，備有新型武裝ANCHOR FORCE和發射後水平加速的光子MISSILE，能於分離時憑着與敵機的接觸，吸收其能量將之破壞。而且為了防止ANCHOR FORCE失控，機體更設有有線制御系統，利用機體與ANCHOR FORCE之間的誘導線，作為對敵的攔截攻擊。







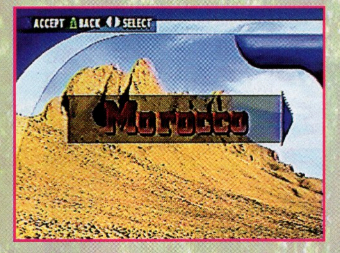


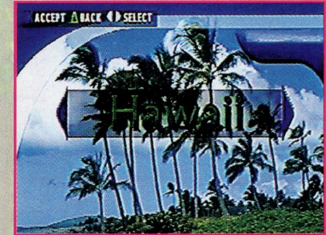

# TEST DRIVE Off-Road 2

## 飛出路面，向新天地挑戰？

## 前言

《TEST DRIVE》系列相信各位讀者也有玩過，主要以名廠跑車為主，不如各位玩者轉轉口味，飛出賽道，向新的境地「OFF-ROAD」挑戰如何？




## 基本操控方法

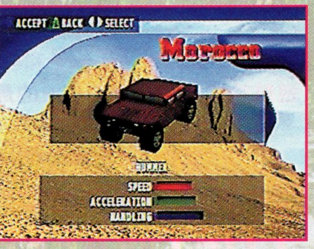
方向掣：車輛的方向（STEERNIG）
×掣：加速（油門）
□掣：減速（剎車）
△掣：視點轉換
○掣：倒後鏡
L1掣：落檔（SHIFT DOWN）
R1掣：上檔（SHIFT UP）

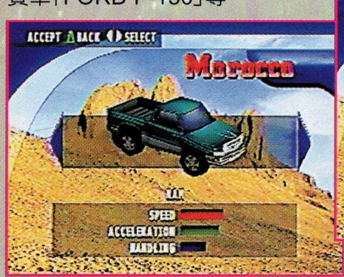


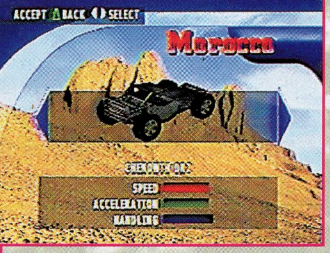
**既然是**飛出賽道（OFF-ROAD）的話，當然是不能用普通的車行走，今作所出場的車輛，就是能於崎嶇山路行走也能自如的「四輪驅動汽車（4WD）」及「爬山車」。



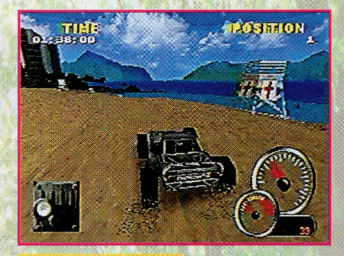
**以這類**由美國公司所推出的遊戲，出場的車輛當然也是美國生詳的車輛為主，除了有我們經常看到類以「RAV」之類的4WD爬山車（越野車）外，亦有一些不太經常看到的類型，例如：看來只有支架的沙灘（沙漠）高速賽車、現役美軍吉普車「HUMMER」、越野賽用中型貨車「FORD F-150」等……。



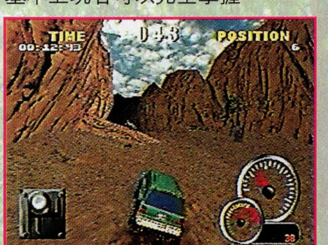

**不過**，遊戲一開始時，並不是所有車輛及賽道也可讓玩者選擇，那些LOCKED的賽車及賽道，需要玩者在「TOUR MODE」中勝出後，才可選用新的賽道；新車輛方面，就是需要在「TOUR MODE」賽事中，取得一定分數後，再購入其車輛後，方可在「SINGAL RACE」中使用該車種。



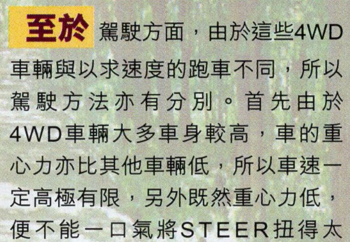


**賽事方面**，由於是OFF-ROAD的關係，路面的起伏會是十分之大，分分鐘車輛更有可能躍高至數層樓般的高度（雖然有些誇張），而且落下時，車子又不會跌壞（認真誇張）。不過如果玩者使用不同視點的話，會有兩種完全不同的感覺，使用駕駛室視點的話，十分之有速度感及刺激性，不過路面起伏這麼大，分分鐘看到頭也暈；使用車外視點的話，雖然沒甚麼速度感，不過路面的情況基本上玩者可以完全掌握。





**至於**駕駛方面，由於這些4WD車輛與以求速度的跑車不同，所以駕駛方法亦有分別。首先由於4WD車輛大多車身較高，車的重心力亦比其他車輛低，所以車速一定高極有限，另外既然重心力低，便不能一口氣將STEER扭得太多，否則滑車及反車的情況便容易出現，過彎時，應以比較大的彎角來過，而且扭彎時，該逐小逐小的過。



**另外**在躍起時，亦應以直線行車的方式進入高台，否則在落地時便很容易反車（雖然遊戲中要反車也不容易）。



製造商：VICTOR　容量：CD-ROM
發售日：預定99年2月上旬 記憶：4 BLOCK　售價：5800日圓
MEM/SLG/1P

BY：連長 • 非洲

# ルフトヴァッフェ ドイツ空軍を指揮せよ

# LUFTWAFFE 指揮德國空軍

## 在二次大戰中扭轉乾坤！

你是一個空軍司令，在北非的沙漠、歐洲的密林或俄羅斯的雪原帶領部下獨力作戰，你要將惡劣的形勢扭轉，最終目的便是要將德軍戰敗的事件抹去，要令它得到全面的勝利。

## 遊戲流程

遊戲中玩者是一個司令官，要在任務中下指令給部下作戰，在幕間時便要訓練機師。

任務期間
▼
玩者的回想
▼
1日的開始
▼
指示部隊作戰
▼
1日的結束

幕間（インターミッション）
▼
玩者的回想
▼
受勳和人事
▼
1日的開始
▼
訓練機師和發生特別事件
▼
1日的結束




■在各任務目的都由副官說明

## 戰機身份證

機師們是生是死，看到了機上的標記便可以知道，遊戲中每一個機師都有自己獨特的標記，這樣便可以分出是誰了。在戰鬥的時候，只要認清標記便不會「殺錯良民」了



■每一機師都有獨特的標記。

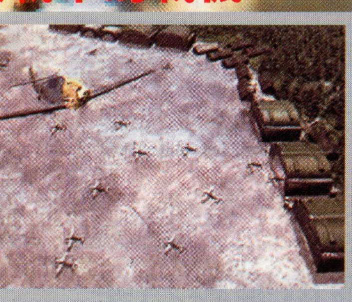
## 機師的育成

遊戲中最大的特色便是可以育成機師，機師們累積到作戰的經驗而增加一定的能力值，所以每一個機師都會有自己的長處和缺點，玩者可以利用作戰時彌補機師的缺點，當然他們不擅長的地方自然便會做得不好的了，只要玩者將一些優秀的機師跟他們一同作戰便可，而當機師們能力達到某一個數值便可以升級的了。



■能力值高的機師便可以升到ACE了

## 第二次世界大戰中的戰機



跟現實一樣，戰機在入夜之後是不能行動的，而這遊戲中的戰機也是一樣，在入夜了之後便為之一次行動，而機師的狀態是會影響到部隊的制空能力的。遊戲中主要是分為三種任務，空域確保（消滅在空中的敵機，確保能夠控制空中的優勢）、地上支援（支援守在地上的部隊）和地上爆發（集中破壞敵人的軍力，便要攻擊敵軍的海港、都市或據點）。

## 戰機解說

這遊戲對於戰機的設定也很認真，除了一般戰略SLG有的對空、對地攻擊力、速度和耐久值等之外，這遊戲的戰機還有以下的設定：

| | |
|---|---|
| 高度適應 | 戰機對於高度的適性，大型的戰鬥機便適宜在普通高度作戰；爆擊機便可以在高空攻擊敵人；至於攻擊機便最適合在低空作戰的了。 |
| 航續距離 | 德軍的戰鬥機Bf109E的航續距離是560km；零戰的航續距離是1,920km；英軍的SPITFIRE便是760km。 |
| 編隊適應 | 編隊適應即是機體最適合跟多少同伴一同作戰，有分為2機一隊的ロッテ、3機一隊的ケッテ和4機一隊的シュバルム。 |
| 巡航速度 | Bf109E的最高速度是560km/h；同期SPITFIRE的最高速是575km/h；美軍戰機P-40的便是565km/h。 |

## LUFTWAFFE的意義

LUFT是航空的意思，至於WAFFE便是防衛，在合成了之後的意思便是防空軍。在遊戲的世界中德國空軍便是玩者的軍隊，是世界中最早的空軍，所以他們有不少能力優秀的軍人，以致當時德國的空軍一枝獨秀。



製造商：PSYGNOSIS　容量：CD-ROM
SHT／MEM／對應ANALOG手掣

TEXT BY：小健健



# COLANY WARS VENGEANCE

## 有杜比立體聲的3D射擊遊戲！！

有沒有想過，自己可以像好萊塢科幻電影《STAR WARS》中的太空戰機機師般，在無邊的宇宙中殺敵，或者執行一些極富挑戰性的任務？現在就有這樣的機會了。因為在這隻美版遊戲——《COLANY WARS VENGEANCE》內，玩者就可充當宇宙戰機機師，在360度全天域的宇宙空間內任你闖，目的就是完成上司給你的究極任務！！



## 玩甚麼的呢？

在遊戲內玩者是一名宇宙戰機的機師，而此遊戲是以一個又一個的任務所組成。而在每個任務開始前，電腦皆會向你發出這版的目的。（好像把所有敵機消滅；又或者在敵機攻擊的情況下運送物資）而來到宇宙空間，玩者就要根據任務目的，自行決定去哪裏，幹些甚麼。玩者要注意的是，宇宙空間會出現友機及敵機，不要誤中副車。另外若把任務完成，就可回機地把自機升級，續接下一項任務；反之若玩者任務失敗了3次，就會GAME OVER。

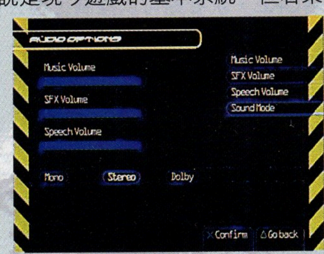





## 追擊遊戲特點！！

### 極具電影感的音響！！

有立體聲（即是STEREO也）可說是現今遊戲的基本系統。但若果說到要有電影用的杜比立體聲的話，可是比較少有的。而這隻《COLANY WARS VENGEANCE》就設這杜比立體聲系統。如果你家的音響設備不差，又或者用耳筒的話，也能給你置身宇宙激戰中的氣氛。（尤是一些爆炸聲及發射LASER的聲音，實在震撼啊。）




### 全宇宙空間任縱橫！！

這遊戲中玩者所控制的戰機是沒有特定軌跡的，玩者想去哪就去哪。所以嘛，玩者可要小心不要迷了路。而且在遊戲開始前可要認清任務，以免四處遊浪費時間啊。



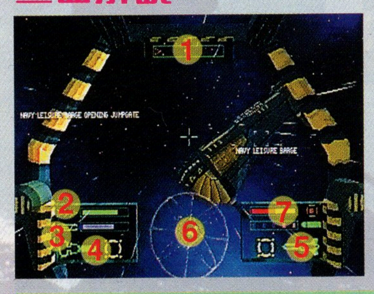
## 操作說明：

由於這遊戲是全方位移動，所以操控可說是變複雜，不過只要玩過一兩局，就不難熟習過來。

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ← | 左水平移動 |
| → | 右水平移動 |
| ↑ | 向下方回轉 |
| ↓ | 向上方回轉 |
| □ | 副武器轉換 |
| × | 副武器發射 |
| △ | 主武器轉換 |

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ○ | 主武器LOCK ON & 發射 |
| L1 | 後退 |
| R1 | 前進 |
| L1+R1 | TURBO 前進 |
| L2 | 左傾側 |
| R2 | 右傾側 |
| L2+R2 | 向後望 |

## 畫面解說：

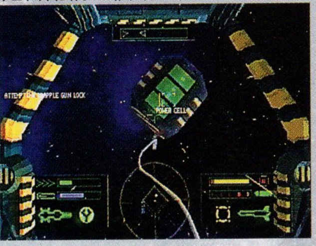



1.一個用來顯示自機跟被 LOCK ON 物體距離之顯示器。
2.戰機的速度是由這裏顯示的。
3.這條BAR就是顯示副武器的OVER HEAT 情況。
4.玩者可由這裏得知現在所使用的副武器類型。
5.玩者可由這裏得知現在所使用的主武器類型及其餘下的彈數。
6.全 3D 雷達，藍色點是友機、綠色點是敵機、白色是漂浮在太空中的物件。
7.這裏就是顯示自機的損毀程度，紅色 BAR 都被扣光的話就會被擊落。

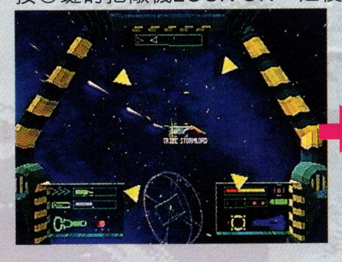
## 何為主武器、何謂副武器？

副武器是一些有無限發的武器來，而且可以按實□鍵的連發。又在遊戲初時戰機有3種副武器。不過雖說此種武器是可以連發，但連發時是會令武器OVER HEART，令它的連發速度減低。而玩者只要暫停連發，讓OVER HEART讀數降低即可解決此問題。另外在一些要拾取漂浮在宇宙中的物件時，戰機是會配備一個鉗於副武器之中。





另外的主武器，是一種攻擊力極強的武器，大可於一至兩炮內擊毀一架小型戰機。不過主武器是限彈數的，在遊戲初段每種主武器只有2~3發，故要好好使用。而發射方法亦跟副武器不同，它是要先按○鍵的把敵機LOCK ON，之後再按多次○鍵發射之。





發行商：ARTDINK　發售日：發售中
價格：5800日圓
SLG／MEM

TEXT：古拉拉_B

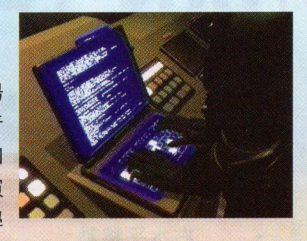
# ZEUS CARNAGE HEART SECOND

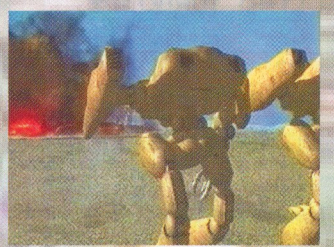
ZEUS CARNAGE HEART SECOND

## 超警級戰略遊戲第二彈！

## 前言

這個由玩者自行設計電腦行動，馳名的模疑遊戲的第二集終於出場了！這次仍然可以由大家自行設計行動模式，而且加入了不少新的部件和新的邏輯系統呢。遊戲中玩者會扮演一名在木星無人騎兵基地的軍校學生，在遊戲初期都是在軍校內上課，學習計設OKE的硬件和軟件的技術，之後便會親自設計的OKE上戰場殺敵了。



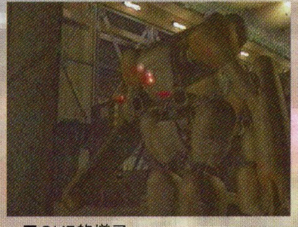


■遊戲還有一個複雜的故事背景

■通過考試後便可以開始設計軟件

## OKE是甚麼？

OKE全名是OVER KILL ENGINE，本來是為了進入一些人類不能進入的地域工作而開發的機械，例如宇宙空間等等。後來這種WORKING MACHIINE被配到軍事上使用，而成為OVER KILLENGINE。在2164年，地球的內部紛爭中，初次投入戰線，成為地球聯合軍的陸上主力武器。

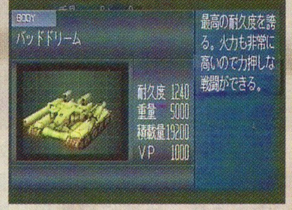


■OKE的樣子

## 硬體設計

玩者在故事模式的最初階段，只能進行OKE的硬體設計，意思是選擇機體的形號、武器和裝甲等等配備。除了要留意VP值，玩者還要留意每架機體都會有一個最高載重量，如果超過了，機體速度會減慢甚至不能移動。

首先玩者要選擇下列甚中一款的機身，放在CARDカード（最多20張）中，成為自己的「部下」（因為機體以後都是聽從玩者命令的。）。然後便可以在機身加上武器、裝甲，選擇CPU等等。



■眾多機身之一火力較高的一種

## OKE的設計方法

OKE是無人駕駛的機體，但是仍然要有人去設計的。玩者可以在提供的材料中選擇一些適合的，用來組合成自己獨一無二的OKE。要留意一點，在故事模式中，OKE的部件每件都有一個VP值，而總合所有部隊中完成了的機體的部件VP值，不能夠超過角色本身所有的VP。這是一個類似金錢的一個數值。每部OKE都分為硬體組合和軟體組合兩部份。

## 軟體設計



■令人頭暈……

這是遊戲中最高深也是最重要的一個部份，玩者如果有BASIC（一種編寫電腦程式的語言）或更高的程式編寫能力，應該不會有困難。簡單來說，玩者主要做的就是先設定一些條件，例如「敵人在某個距離」、「彈藥數到了某個程度」或者「前方有障礙物」等等，然後再決定電腦的反應行動。這些都不需要學會日文的，因為設計是將一些CPU的回路放到CPU中來代替。電腦有一個主CPU之外，還有兩個輔助CPU（SUB）讓玩者去設定。另外，遊戲本身也將某幾種行動的回路預先編寫了，玩者要用時只需叫出MARCO便可。

## 設計完成後

當硬體和軟體設計完成後，玩者便可以替它起個名字和改變顏色等等，最重要是可以找同學來砌磋一下，知己知彼。



■出動吧！



■可以找同學來做靶呢！

## 戰鬥

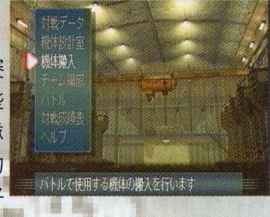
戰鬥分為兩個部份，一個是玩者決定的戰術部份，在這裏玩者須要決定所帶的OKE兵種和數目（因為玩者所坐的主艦，亦即控制中心的搭載數是有限的），還要決定OKE的移動方向等等。另外一個是3D自動戰鬥，當玩者對OKE命令完畢之後，而它們遇上了敵軍便會自動開始戰鬥。3D戰鬥中玩者是不能控制OKE的，如果戰鬥是主艦對OKE，玩者則可以控制主艦去作戰。





## 對戰模式

遊戲設有二人對戰模式，可以盃賽或淘汰賽進行，首先玩者要設計一些OKE，然後將自己的OKE編成小隊（每隊三隻），進入這個模式便可。如果想贏的話，除了要有良精的武器之外，還要有仔細的CPU設計啊！



發行商：ASMIK ACE　發售日：11月5日
價格：5800日圓
TBL／MEM（3—7 BLOCKS）／1至4人玩

TEXT：怒爆髮的古拉拉_B




# 爆發！怒之鐵劍

## 超任時代受好評的「多人玩遊戲」登陸PS！

## 集RPG和桌上遊戲於一身的遊戲！

遊戲中玩者扮演一名「勇者」(其實只不過是主角的代號吧！)，在多卡邦王國(ドカポン)中冒險。話說某日仁慈的王國變得十分貪心，不斷向國內的人民收取稅項，身為勇者的你也不能幸免，於是便激起殺王之心(不用這麼誇張嘛？)，同時另外三個勇者也到達了，將王帝擊倒後，便發現國王原來是由惡魔假扮的！當天上的神知道這件事後，便決定在四個勇者之中，選出一人來當國王，條件是要是四人中最富有的。於是一場金錢之戰隨即爆發！(編按：那麼原來的國王呢？)



■國王的真身竟然是一隻小妖？

## 能破壞友情、愛情、親情的遊戲？！

進行遊戲時，玩者先要用「轉輪盤」的方式去決定自己角色所行的步數，然後就會因應玩者所在的位置而決定事件的發生。在普通的平地有很大機會遇上怪物，並發生戰鬥，但亦會有一些特殊的事件發生(可能令你痛不欲生)。除了移動之外，玩者亦可以使用手上的道具或者魔法(可以在道具店內買到)來干擾其他玩者，甚至對他們落井下石、雪中送「冰」等等(嘿嘿嘿……)，絕對不會有兩脥插刀的笨蛋出現。



■使用特別道具可以令對手能力改變



■在多變的多卡邦王國開始冒險吧！

## 成為王者，要不擇手段！

玩者在遊戲中最重要的目的就是收集金錢！至於方法則各有不同，可以成為一個正直的勇者，將被怪物佔據的村落解放，以「報酬」為生；可以當上強盜，到商店打劫、擊敗其他勇者來奪取他／她的金錢等等。但是先決條件是玩者要在地圖上找到強化自己的道具(可在武器店買武器)或者擊倒怪物賺取經驗值來升級。




■成功解放了一條林落！以後這條村就是我的！




■給予金錢，可以令村落「進化」，得到的報酬也會大幅增加

## 八個能力各有不同的角色！

在開始遊戲之前，玩者先要輸入名字，然後就是選擇角色了。遊戲中有八個角色供玩者選擇，除了升級時能力變化有異，基本的特殊能力也有不同。

| 名字 | 特殊能力 |
|---|---|
| スコップ | 在戰鬥中可以儲力令攻擊力增加 |
|  ウララ | 在戰鬥中或平時移動中回復體力 |
|  ガママル | 可連續使用道具（一次兩個） |
|  ブリキン | 異常狀態回復速度高，或在戰鬥中可令物理攻擊無效化 |
| モルデ | 可連續使用魔法（一次兩個），或在戰鬥中令魔力暫時提升 |
| ドン | 有時可以選擇移動的步數，或在戰鬥中可令魔法攻擊無效化 |
|  ヴァルツ | 體力減低時能力會提升，或可以將自己的能力值變成和對手一樣 |
|  ウイウイ | 可以安全地從戰鬥中離去，或令道具和魔法數目增加 |

## 林林種種的EVENT令你的人生改變！

在多卡邦王國中，甚麼事情也可以發生的，例如筆者試過遇上「PERTROL會長」而得到大量的「神奇布甸」(將我的道具欄都填滿了)，可以令到玩者的能力提升或者處於任何一種不良狀態(不如叫做「賭命布甸」好了)。又例如當玩者長期處於第四位(即「包尾」)時，有機會遇上來自地獄的惡魔，他可能將玩者變成「惡魔人」，一個擁用召喚惡魔到村落(尤其是第一位那位人兄擁有的村落)破壞。



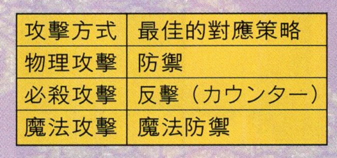

■PERTROL會長？很多布甸啊！

■要當上惡魔人嗎？

另外，如果全部角色都是玩家控制的話，便會出現「同盟」的EVENT，可以使用合體魔法或者合作攻擊，威力是基本的2倍呢！

## 將對手擊倒，將道具和金錢強奪！

戰鬥是遊戲十分重要的一環，而方法有點像「猜拳」。首先雙方要以「估公字」來決定攻擊的先後次序。之後便可以選擇攻擊的方式，而防守的一方就要估計攻擊的方式，來作出對應的策略。如果玩者的體力不繼，可以選擇投降，勝利的一方可以選擇奪取敗者的道具或者金錢，當雙方都是人類角色時(不論玩者或電腦)，勝出的一方更可以改變敗者的名字，或奪取他／她所持有的村落等等。



| 攻擊方式 | 最佳的對應策略 |
|---|---|
| 物理攻擊 | 防禦 |
| 必殺攻擊 | 反擊（カウンター） |
| 魔法攻擊 | 魔法防禦 |




■要甚麼好呢？

發行商：GT INTERACTIVE／3D REALMS
發售日：發售中
ACT／MEM／2人玩

TEXT：古拉拉_B

# DUKE NUKEM～TIME TO KILL
# 毀滅公爵殺越時空




## 背景

時間：相信是在《DUKE NUKEM》之後的某日
地點：推斷為LOS ANGELS，某間夜生活場所內
人物：DUKE NUKEM、數個傍觀者、數個有格仔傍觀者
活動：傍觀者正在傍觀，有格仔傍觀者則在不怕冷地熱舞，及無格仔被傍觀者觀看着，至於我們的大英雄DUKE NUKEM就察覺有危險迫近。

原來一班穿着洛彬磯(LOS ANGELS)警察服的豬怪穿越時空門來到。「為甚麼他會來到這裏呢？」時間的扭曲令到他那愛車亦變成了三輪車(！)時間不容許DUKE NUKEM去想，他只有拿起心愛的DESERT EAGLE，一邊消滅豬怪，一邊查出真相。


■吃蓮子羹吧！


■單車？！

■格仔傍觀者們十分健壯，不怕冷的穿那麼少衣服




■豬怪、豬怪、還是豬怪……

## 遊戲玩法

相信不少玩者都聽過電腦版的DUKE NUKEM了，不計其他的附加關卡，這次是DUKE NUKEM第三次化身成為遊戲人物。一改上集電腦版的第一人身玩法，這次的《DUKE NUKEM～TIME TO KILL》加入了不少動作難關，有點像「TOMB RAIDER」，不過主角就……

遊戲仍是以關卡形式進行，每關都會有一個任務要玩者去完成，然後才可以到下一關。畫面左下角有一個體力計，減至零時便會死亡；右下角是彈藥計，跟電腦版一樣武器是會消耗彈藥的。有別於電腦版，就遊戲不能隨意地記錄，只能在過關時記錄，但是中途會有一些CHECK POINT，如果死後就會在那裏開始。還有，玩者共有三個機會，死了可以繼續。要留意一點，怪物在你(DUKE NUKEM)死後仍會走動的，當你「復活」過來後位置便會不同，要小心。

幸好，DUKE NUKEM一向那些「抵死」的對白還在。

## 二人對戰

遊戲亦可以將二人同時以分割畫面形式進行對戰，除了可以選擇地形外，還可以選擇不同造形的DUKE NUKEM呢！


■看到你了！

## 舞台

因為時空的扭曲，DUKE NUKEM將會去到各個時代找尋還原的方法，例如現代、西部等等，造形也有不同的呢！

■還是現代好……

■來到西部，連豬怪也穿上了牛仔外套

## 武器／道具簡介

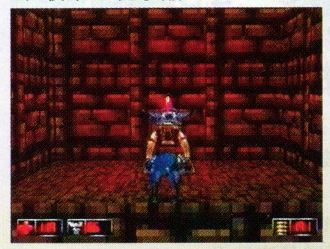
| 名稱 | 效果 |
|---|---|
| DESERT EAGLE | 威力低，但可連射 |
| COMBAT SHORT GUN | 遠距離威力低，近距離能將散彈集中，可一下便擊倒敵人 |
| THROW KNIFE | 必需近接時才可以用，亦可一下便擊倒敵人 |
| FLAME THROWER | 火焰投射器，極之消耗彈藥 |
| PIPE BOMB | 計時／遙控兩用，在投出之後再按×便可引爆 |
| DYNAMITE | 拿出來後，盡快投出，否則會自討苦吃…… |
| BUFFALO RIFLE | SHORTGUN的強化版 |
| NIGHT VISION TOGGLE | 可以在黑暗中看見四週 |
| MEDIT KIT | 可以隨時使用來回復體力 |

## 第一版任務簡介

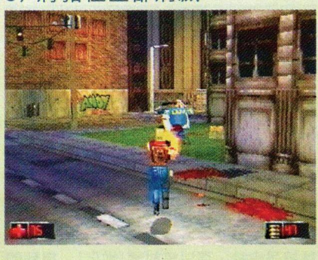
1）和那些美女會面



2）收集三塊水晶



3）將豬怪全部消滅



## 操作方法

| | |
|---|---|
| 向前移動 | ↑ |
| 向後移動 | ↓ |
| 轉左 | ← |
| 轉右 | ← |
| □ | 跳躍／游泳／使用 JETPACK時向上飛行 |
| △ | 180度轉身／蹲下(長按) |
| × | 開火／調查／開門 |
| ○ | 拿出武器／轉換武器(長按後左上角會出現名字，用←→來選擇) |
| L1 | 慢步移動(可配合↑、↓、L2和R2使用) |
| L2 | 向左踏步 |
| R1 | 自由轉換鏡頭 |
| R2 | 向右踏步 |
| SELECT | 轉換武器／使用道具 |
| START | 暫停，OPTION |

## DUKE NUKEM冒險守則：

1）不能傷害美女，否則豬怪會蜂湧而至
2）看見不順眼的東西(指豬怪及其他怪物)，就開鎗轟掉
3）怪物都是大近視的，遠距離攻擊較有利
4）仔細調查牆壁，會有好東西
5）看見有特別不同之處便調查一下吧！
6）這不是電腦版的《DUKE NUKEM》，不要魯莽行事

製造商：SAMMY　　發售日期：發售中(11月5日)
售價：5800日圓 記憶：NIL
ACT

TEXT：小蟲

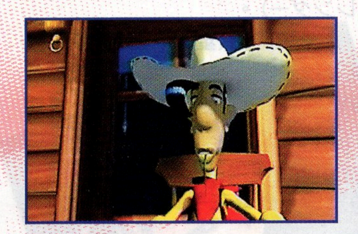
# LUCKY LUKE 西部牛郎唔易做！



## 咁嘅樣都可以做主角

《LUCKY LUKE》這個遊戲的主角可以說是一個「其貌不揚」的人，之不過，主角終歸也是主角，大家便是要控制這個名叫LUKE的主角來將從監獄逃走出來的大賊兄弟捉回來，不過，這個任務其實一點也不簡單呢！因為這4人真是非常的難對付，而且他們的手下眾多，要對付他們非要有敏捷的身手和機智的頭腦不可。





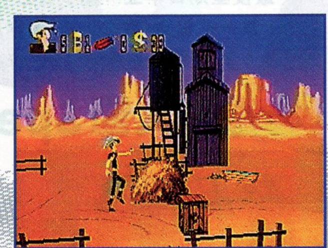


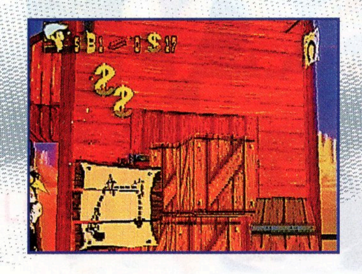
## 行動指示

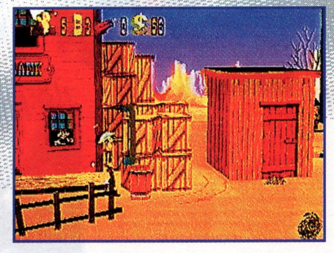
《LUCKY LUKE》的遊戲是以版數來劃分的，在每一版之初，也會有指示玩者要進行甚麼任務，不過全部也會由日語來交待，所以大家如果不懂日語的話，便要好好的「估計」一下了。

而在一些要特別方法才能通過的地方，大多數也會有一些「圖解」的，然而大家能否看得明則是另一回事了，而且一直的向前進，會有一些的罪犯向玩者攻擊，有一些是非常易便可以消滅的，不過，有一些則要特別的方法才可以消滅(又或是無法消滅)，例如是要將子彈反彈才可以擊中敵人……

此外，有一些箱是要玩者踩上去才會出現BONUS的，這些木箱的顏色是和一般的有異，一眼看上去便會知道，所以是不用特別的方法尋找的，至於在木箱之中的會有兩種不同的東西，其中一種便是「B」的BONUS POINT，而另一種便是非常珍貴的「炸藥」。







## 基本操作



**射擊(撃つ)：**這是LUKE是基本攻擊方法，這亦是不限彈數的攻擊，不過，在一些版數之中，這種攻擊是沒有效用的。

**DASH(走る)：**一般而言，LUKE的行動是非常慢的，如果要他跳遠一點的話，便要給他一點的助跑了，所以這種操作是非常重要的。在DASH之中按跳掣便是大跳了。

**跳躍(ジャンプ)：**在動作遊戲之中，跳躍可以是不可缺少的，而在這遊戲之中，跳躍更加是異常的重要。

**炸藥(ダイナマイト)：**這可以說是一種特殊的攻擊(其實是行動才對)，這不是大家一直叫慣熟的「大彈」，這些炸藥的用途多數是將障礙物炸毀，從而取得更多的獎分或道具。

## 有錢有PASSWORD．冇錢就……

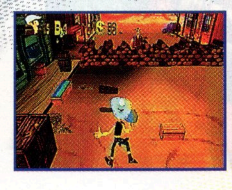
這個遊戲真是非常之「美式」，就如其他大多數的美遊戲一樣，《LUCKY LUKE》是不用任何SAVE BLOCK的，而是使用「PASSWORD」來玩不同版數的，不過，PASSWORD不是一定可以得到的，因為，在過版之後，玩者會見到一個用錢來換取PASSWORD和LIFE UP的地方，每個PASSWORD要用上100元，而LIFE UP則只要30元，如果大家手上沒有100元的話，便不能得到PASSWORD，這真是非常「攪鬼」呢！連PASSWORD也要用錢來買，實在有點兒過份呢！



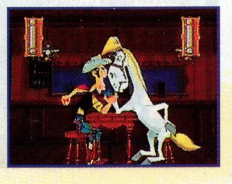

## 非常考技術的特殊版面和 BONUS GAME

在遊戲之中，玩者會遇上一些殊版面的，這些版面的遊玩方法不是有如一般的進行，就如第一版之後的便是，玩者要使用有如網球的方法來將對手消滅，所以，《LUCKY LUKE》真是一隻非一般的動作遊戲。

而在遊戲之中的BONUS GMAE更加是極之刁鑽，第一個BONUS GAME可以說是比較合理的，因為玩者只要將從前方拋出來的瓶打破便可，不過，在之中要盡量不要打中前方的酒保，因為打中酒保便等於將BONUS的時間縮短；又有一個BINUS GAME是要和自己的愛駒「拗手瓜」，基本上玩者要連按○口掣，使在左上方的能力棒不斷上升，不過，記着要在到達頂點之時按△掣，這樣才算是發力一次，否則便一定會輸給一隻馬了。







Present by：山寺良牙

# 再續未了緣？初戀情人節Special



## 前言

1997年7月30日，Family Soft在PlayStation推出其戀愛SLG《初戀情人節》，其人物的流動性及新穎的寫信模式曾吸引了不少人去玩；之後在約一年後，曾報道過會推出其改良版——《初戀情人節Special》，現在遊戲終於推出市面，今期便會簡單介紹一下遊戲的內容。



## 故事

有玩過上集的讀者應該不用多說吧！乜話？沒玩過前作？真沒辦法，這只好再說一次了。

主角是名私立桃山高中二年級學生，在該校中遇到不同的女孩，當中包括與主角兩位青梅竹馬的好朋友——織田夏澄及齊藤綾，而主角當然是要與她們打好關係並最後與其中一位結出良緣。就是這麼簡單？







## 遊戲基本系統

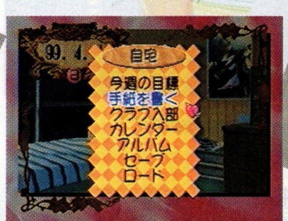
對於初次玩這遊戲的玩者，不得不介紹一下遊戲的系統，現在就略解一下。

基本遊戲以一星期的流程作為單位，星期日晚玩者需決定來週的目標（今週の目標），在當晚，玩者亦可預先寫好給心儀女孩的信（手紙を書く），而且亦可查看有關該月的日曆（カレンダー）。





之後該星期（星期一至五）便會實行玩者所決定的方針，這個方針當然是會影響到主角的能力值（硬派：根性↑、容姿↓／ナンパ派：容姿↑、根性↓）；另外好運的話，有時會遇到一些特別的事件或在平日遇到心儀的女孩。




到了星期六，主角基本是自由活動，而且有四個選擇，分別是：移動、讀書（勉強する）、運動及學會（クラブ活動），選移動的話，玩者可以有三或四次機會在校內不同的地方去找心儀的女孩，如果有預先寫好信的話可以於這段時間交給她，不過玩者亦可有權只與她交談。留意的地點是：下駄箱→可以將信直接放進心儀女孩的鞋櫃、新聞部部室→可知道女孩的個人資料及主角的評價表，不過留意是要用錢的。

星期六放課後，主角亦可選到學會、做兼職（アルバイト）或有大門等候女孩出現（待ち伏せ），做兼職的好處當然是有錢收。

最後星期日早上，除了有必有的讀書、運動、兼職外，亦有兩個指令，其一是電話（電話する），作用當然是致電心儀的女孩並即日約出來約會；其二是與主角的妹玩（妹と遊ぶ），作用基本是減低疲勞度。

## 遊戲特色

今作《初戀情人節Special》基本系統與前作《初戀情人節》是完全一樣的，而不同的地方：其一是遊戲畫面方面作出過改動，今作在四季分明方面會使用轉換背景畫面及音樂，比較明顯；其二是今作主角的能力值再不是穩藏著，而是在遊戲畫面中表示出來，讓玩者能清楚得知主角現時的能力值；其三，在週未校內移動方面，玩者可去的地方會作出某種改變；其四，遊戲中出現的特別事件會增加；最後一項最大的改變，就是遊戲會增加兩位新人物。





## 《初戀情人節Special》新出場人物





北条晶
「CV：飯塚雅弓」



山県南美
「CV：永野愛」

製造商：TELSTAR ELECTRONIC LTD　　發售日期：發售中
記憶：1 BLOCK
RAC/ MEM/ 對應ANALOG手掣/ 對應NEGCON

TEXT：田火卜心



# 美國人果然是一個好戰的民族

一直以來，賽車遊戲也是在市場之上非常受歡迎的遊戲種類之一，尤其是在美國的遊戲市場之中，賽車遊戲也佔有一定的地位，不過，外國所出產的賽車遊戲也是偏向於使用暴力為多，而這新遊戲《WRECKIN CREW》亦是一樣，是一隻非常暴力的遊戲。



## 遊戲方法



進入遊戲之後，玩者有3個模式可以選擇的，分別是ARCADE RACE、COMPETITION和TIME TRIAL，首先是ARCADE RACE，這是一個只有勝利才可以過版的模式，因為在這個模式之中，玩者一定要在6名對手(包括自己在內)之中得到冠軍才可以到另一條賽道的，否則便會GAME OVER；而在COMPETITION這個模式之中，玩者便可以一直的玩，直到完成整個賽事為止，因為這是一個計分的比賽，分數越高，排位便越高，在完成所有的賽道之後便以最高得分者為冠軍；最後的TIME TRIAL模式便是一個和時間比拼的模式，這亦是一個和自己鬥快的模式。

## 除咗賽車之外……

在遊戲之中，大家可能會覺得賽道的設計其實不是太過複雜，然而，要「計劃」怎樣令對手失手才是最考心思的一環，因為在遊戲之中，玩者是可以向敵人進行攻擊的，方法亦非常簡單，就如其他的美式賽車遊戲一樣，玩者可以向左右攻擊，在遊戲之中有8部賽車可供選擇，而每一部車的攻擊方法也會有所不同，然而也離不開左右的攻擊以及在前後方的特殊攻擊，這些也是對付對手的方法。

而在遊戲之中，除了可以攻擊敵人之外，亦有非常多的道具可以取得的，不過，最好用的便是那些藍色的圈，因為這些便是可以使賽車突然加速的地方，不過，加速之後，通常也會比較難控制，而且因為在遊戲之中的彎角是比較急的，所以要特別小心撞車。

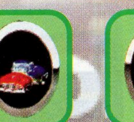
## 8部不同的戰車

在遊戲之中基本上有8部車輛供玩者們選擇，就上文所說一樣，每部車也有其特性，不過，在行走上其實是沒有太大分別的，唯一的分別便是在攻擊敵人方面的方式有點不同，而除了這兩部車之外，亦有兩部特別的隱藏車輛，不過在這裏賣一個關子，大家可要留意日後的報道啊！



















製造商：INTERPLAY　　發售日期：發售中
記憶：2 BLOCKS
TAB/ MUTI PLAY/ 對應DUAL SHOCK手掣

TEXT：職業賭徒



# CAESARA PALACE II
# 唔駛錢都可以賭錢？！

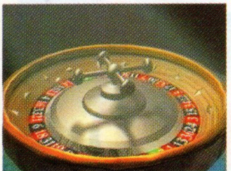
「小賭可以怡情，大賭可以亂性」這句說話真是由細聽到大了，所以，如果唔想亂性的話，最好還是在遊戲機之上玩這些賭搏遊戲了，因為不用花上真正的金錢(除了買遊戲的錢外)，便可以享受到賭搏之中的樂趣了。

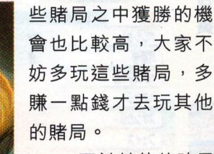
## 賭局介紹



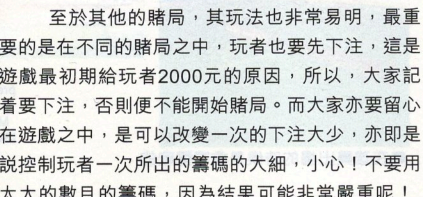
在8種的賭局之中，以老虎機的操作最簡單，因只要先入錢，之後再開始便可以，完全不用花任何心思，所以是最易玩的，不過，回報亦是最難的；而BLACKJACK、POKER CHALLENGE和VIDEO POKER便要花一些心思了，不過，在這些賭局之中獲勝的機會也比較高，大家不妨多玩這些賭局，多賺一點錢才去玩其他的賭局。

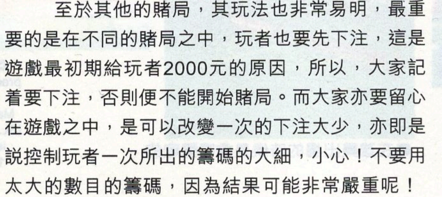






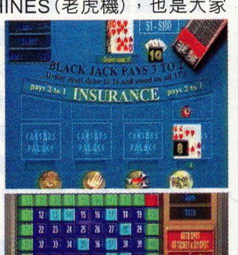
至於其他的賭局，其玩法也非常易明，最重要的是在不同的賭局之中，玩者也要先下注，這是遊戲最初期給玩者2000元的原因，所以，大家記着要下注，否則便不能開始賭局。而大家亦要留心在遊戲之中，是可以改變一次的下注大少，亦即是說控制玩者一次所出的籌碼的大細，小心！不要用太大的數目的籌碼，因為結果可能非常嚴重呢！





## 8種賭法・樣樣不同

其實在世界各地，賭搏也是一樣非常普通的事情，其中以英國人的「賭性」最強，真是甚麼也可以賭一餐，不過，就一般而言，賭其實也離不開股、撲克牌等的東西，而在《CAESARA PALACE II》之中，便有8種不同的賭搏任玩者選擇，他們分別是BLACKJACK、CRAPS、ROULETTE、KENO、SLOT MACHINES、POKER CHALLENGE、VIDEO POKER和MINI BACCARAT，其中有一些玩意其實大家也非常熟悉，例如是BLACKJACK、ROULETTE(輪盤)、SLOT MACHINES(老虎機)，也是大家經常也會見到的。

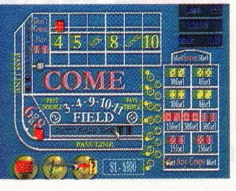


## 有賭未為輸？

在遊戲之中，玩者可以1個人玩，亦可以和另外的3個同好一起進行遊戲(賭局)，《CAESARA PALACE II》是可以供4名玩者一同遊玩的，所以趣味性是非常高的，不過，要找齊4個人玩可不容易呢！



遊戲一開始，玩者先要為自預設一個人物，而且每次製造一個人物之後，他亦只會有2000元作賭本，之後的一切行動便要靠玩者自己了，為如果將手頭上的錢輸清便算GAME OVER，這便是最基本的遊戲規則，如果要長久的玩下去，玩者一定要在不同的「賭局」之中得到勝利才可以了。





新GAME介紹

製造商：KONAMI　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCK　售價：4800日圓
MEM/SPT/2P

埋門一腳・非洲

# WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3~FINAL ver.~

《WINNING ELEVEN 3》的最新作品，在操作、玩法和系統都跟之前的一樣，只不過是在畫面效果和球員的動作上作出一點改善，在這一集中加入了不少的新元素。遊戲的隊伍的陣容方面便作出了一點改動，如增加了後備人數，而且正選球員的名單都是依照世界盃來編制的。除了後備人數之外，球隊的陣式都新增了數個。



## 開波

在實戰的時候，玩者便會發覺球員們不會像上一個版本那麼好「扭」的了，而且控球在腳時也較容易被別人搶去，足球在着地後會彈起的，在動作上比上一個版本更加細緻。還有玩者只要有做成了直接攻門的話，便會有重播，而且越位也會有重播的啊，這樣便不會出現問題球了。

## 熱身

在比賽設定便加了數個項目，有決定是否加時、十二碼和黃金入球，當中比較特別的便是可以選擇作客和主場的球衣，也因為這樣玩者便可以使用相同的球隊了。在這一個版本中還有一些新的視點，而旁述員會以日語說出球員的名字，雖然只是近音，但感覺也很親切啊！



■比賽設定中可以選到作客的球衣



■就算沒有入球都會有REPLAY的



■這4個空格會是…



■在入球顯示中會有助攻的顯示



■在自由球時會有距離的顯示



製造商：EA SPORTS　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：2~10 BLOCK　售價：5800日圓
MEM/SPT/2P/對應dual shock



埋門一腳・非洲

# FIFA WORLD CUP 98~FARNCE 98 總集編~

**四年一度的世界盃都已經過了差不多4個月了，但是它的吸引力仍然揮之不去，圍繞着世界盃而推出的足球遊戲數之不盡，而早陣子推出了的《FIFA WORLD CUP 98》現在便有一個新的版本，這便是《FIFA WORLD CUP 98~FARNCE 98 總集編~》了。**

## 國際足協的威力

因為遊戲得到國際足協（FIFA）的認可，所以遊戲中的球員姓名、國家和隊伍都以實名和真實資料登場，有別於其他足球遊戲只可以近音出現球員的姓名。而在比賽當中球員的名字會顯示出來的，還有由元日本代表金田喜稔和小谷泰介擔任為比賽的旁述。

■正選的名單是最新的

## 高技巧的表現

除了有一般的足球技巧之外，遊戲中可以做到一些高技術的花式和一些特殊的動作，就如插花、推右走左和後腳挑球等這一些技巧，還有可以裝作倒地，博得自由球的，如果能夠在禁區內使用便可以有12碼了，不過球證並不是盲的，所以不是每一次都可以成功的。

## 實名的優勢

遊戲中的登場球場是沿用98世界盃的最新正選名單，就連後備的球員也是一樣的啊！雖然球員的名字是日文來的，但是玩者可以利用遊戲中提供的修改方法來更改球員的資料，如外觀和球衣號碼，甚至是球員的能力值也可以的啊！



■利用「選手EDIT」便可以更改球員的資料



■在球員出場的時候是會唱國歌的

製造商：NAMCO　發售日：11月26日
售價：港幣328元　容量：CD-ROM
SOC / 2P / MEM/Dual Shock對應

By: 好龍門Agent X

# LiberoGrande

## 足球還在，戰鬥長存！！

### 基本操作方法




| | |
|---|---|
| 180度轉身 | ↓↓ |
| 90度轉身 | ←─/─→ |
| 控定來球兼轉身 | □+方向鍵 (接應來球時) |
| 自動追球 | ×(按著不放) (當球在敵方腳下時) |

### 個人攻擊技一覽

| | |
|---|---|
| 傳球給隊友 | × |
| 無目標式傳球 | □+× |
| 腳跟後傳 | ↓+× |
| 傳中球 | ○ (在敵方兩閘位置附近) |
| 射門 | ○ |
| 笠射 | ↓+○ |
| 控球時將高挑高 | □+○ (接應高空球時) |
| 腳跟挑球 | ↓↑+× |
| 盤扭前進 | □(按著不放)+方向鍵 |
| 假身A | ←─←/─→─→ |
| 假身B | ←─→/─→─← |
| 假身傳球 | ─→←/←──→+× |

### 個人防守技術

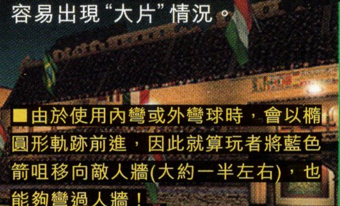
| | |
|---|---|
| 搶奪身位 | ×(近敵時) |
| 鏟球 | ○(近敵時) |
| 大腳解圍 | ○(在己方禁區時) |
| 阻攔射門 | □(在敵前面) |

### 隊友指示介紹

| | |
|---|---|
| 回傳予玩者 | □(由己方隊友控球或處理死球時) |
| 命令隊友鏟球 | □(敵方控球時) |
| 命隊友射門 | ○(己方隊友在敵方禁區內持球時) |
| 命隊友解圍 | ○(隊友在己方禁區時) |
| 全體陣勢變換 | L1(將防線推前)/ R1(將防線拉後) |

## 碧咸～！卡路士～！幾十碼自由球出場！！！

在自射自由球的時候，玩者首先要決定射門角度(球員腳下的藍色箭咀)，然後畫面便會出現一個足球，而玩者便可以選擇將腳踢在球那一位置上。由於不同的位置均會影響球的弧度及高度，故此玩者應根據人牆及敵方龍門的位置來決定應用那種射門方法。至於射門時，玩者按鍵的時間亦會影響球的力度，因此若按鍵太耐的話，便很容易出現"大片"情況。



■由於使用內彎或外彎球時，會以橢圓形軌跡前進，因此就算玩者將藍色箭咀移向敵人牆(大約一半左右)，也能夠彎過人牆！




■ Arcade Mode。

■International Cup。

## 六大模式介紹

遊戲雖然移植自業務用版本，不過在PlayStation版本將會增加了多個模式，令遊戲更有趣味。此外，只要玩者能夠完成特定條件(好似每完成一次「Arcade Mode」後、令「Challenge 9」中一些隱藏訓練項目出現等)，便出現隱藏人物了。(總共有10位之多)以下就讓筆者為介紹各模式的內容吧！

Arcade－和業務用版本一樣，只要完成5場賽事便可爆機。(只設1P及2人合作)

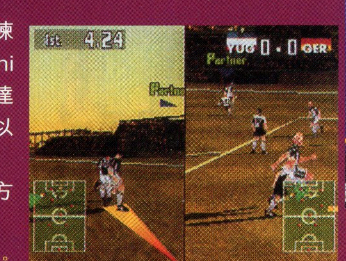
Exhibition－這裡總共有1P、2人合作及2人對戰三種比賽方法予玩者選擇。

International Cup－基本上此模式仿照現今世界杯的賽制來設定，當中玩者首先需要通過予賽，才能進入決賽週爭取世界冠軍。(只設1P及2人合作)

World League－對戰專用模式。最多可以容許2-8名玩者參與，然後進行內鬥。

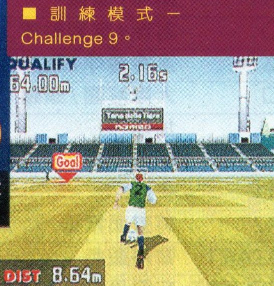
Challenge 9－本來是遊戲中的訓練模式，不過當中的項目卻非常有Mini Game的味道。此外，當玩者能夠達成首6個項目的達成條件後，便可以開啟下一個訓練項目。

Option－玩者可以在這裡設定控制方法、難易度等選項。



■2人分割對戰或合作畫面。




■訓練模式－Challenge 9。

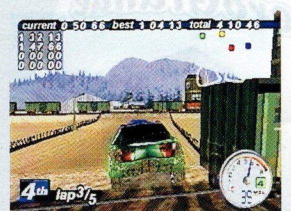
| | 製造商：989 Studios<br>發售日：發售中<br>售價：5800日圓 | 容量：CD-ROM<br>記憶：2 BLOCKS<br>RAC/2P/對應ANALOG/MEM |
|---|---|---|

By: 非洲

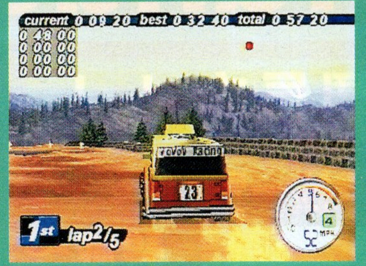
# RALLY CROSS 2 鬼馬砵砵車

## 遊戲特色

不少的越野賽車遊戲都伯以RALLY為題，一想到越野賽車，筆者便想起滿是泥漿的車在一些，洗車反車，不過當中最特別的可以說是TRACK EDITOR，因為玩者可以設計出屬於自己的賽道



■車身十分骯髒

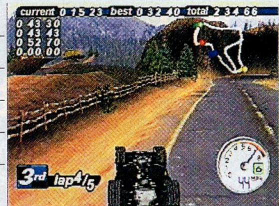


## 主要畫面

| | |
|---|---|
| RACE | 進行各項比賽，玩者可以因比賽的結果而增加可使用的車的數目。 |
| TRACK EDITOR | 這遊戲特別的地方便是可以自設賽道，玩者可以依據遊戲中提供的東西而設計，一共有3種不同的背景16種不的設備。 |
| OPTION | 進行遊戲的各種設定 |
| CREDITS | 工作人員名單 |
| HIGH SOCRE | 查看得分記錄 |

## 操作方法

| 方向掣 | |
|---|---|
| × | 加速 |
| △ | 切換前後視點 |
| □ | 減速 |
| START | 暫停遊戲 |



■炒了車怎麼辦？

■玩者是可以自設賽道的。




■遊戲出現的車輛是會因玩者的成績而定。

## RACE 中的比賽

SINGLE RACE----- 在眾多的賽道中選出一條來進行遊戲，是可以2人同時進行的。
SEASON---------- 在SEASON這一項中，玩者要進行一連串的比賽，以奪得冠軍為目標。
TIME TRIAL ----- 即是TIME ATTACK模式，在指定的圈數內，玩者要取得最佳成績。
PARATICE ------- 從賽道中選出一條作為練習。



| | 製造商：EIDOS<br>發售日：發售中<br>售價：5800日圓 | 容量：CD-ROM<br>記憶：2 BLOCKS<br>PlayStation/SOC/MPLY/MEM |
|---|---|---|

By:非洲

# 米高奧雲 WORLD LEAGUE SOCCER



英格蘭新晉國腳奧雲在世界盃期間光芒四射，令到不少人對他刮目相看，在世界盃完了之後，受到熱烈的歡迎。聯賽開鑼之後在利物浦擔任射手要職，狀態大勇，成為球隊中正選名單中必有的人。

遊戲的賣點很明顯是在奧雲身上，以他為廣告應該會有不錯的效果，而且在遊戲中有不少比賽的精彩入球重溫，所以有一定的價值。在遊戲開始之前玩者是要先選擇語言，因為遊戲中網羅了很多的國家隊和各地的聯賽，如英格蘭、意大利和法國等，這樣便可以適合不同國家的玩者了。

## 遊戲模式

| | |
|---|---|
| PLAY QUICK GAME | 由電腦隨機挑選兩支球隊出來，然後便選擇其中隊進行對戰，玩者不可以轉隊的，只可以更改球隊的陣式和出場的球員。 |
| PLAY GAME | 在這一項目中包含了多個不同的模式： |
| EXBHITION | 由玩者選擇一支球隊進行對戰。 |
| LEAGUE | 進行玩者選了的國家的本地聯賽。 |
| CUSTOM LEAGUE | 玩者可以選擇其他的國家的球隊，跟他們一同進行聯賽。 |
| ARCADE CUP | 以淘汰賽的形式進行，以得到冠軍為目標。 |
| TOURNAMENT | 形式跟ARCADE CUP一樣 |
| PRACTICE | 遊戲中的練習模式，玩者可以在這　試清每一種技巧。 |



## 操作方法

| 方向掣 | 球員的行動 |
|---|---|
| × | 傳球／攔截 |
| ○ | 射球／窩利射球 |
| △ | 直線傳球／胸口控球 |
| □ | 大腳解圍／頭鎚 |
| L1 | 加速 |
| L2 | 切換球員 |
| R1 | 長傳 |
| R2 | 將畫面推遠 |
| START | 暫停遊戲 |
| SELECT | 在暫停遊戲可以喚出選項 |

遊戲中的一些精彩片段



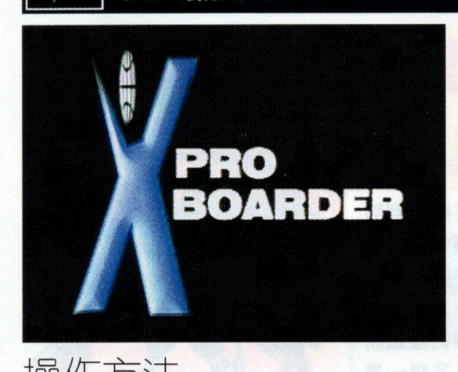




■當然有奧雲仔的大頭相啦！

製造商：Radical Entertainment　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCKS　售價：5800日圓
SPT/1P/對應ANALOG/MEM

BY：非洲



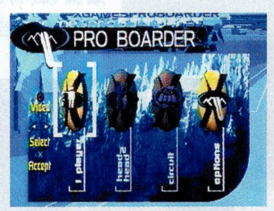

# X GAMES PRO BOARDER

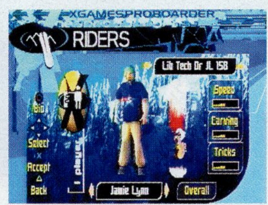
## 遊戲特色

早陣子在某電視台播影過的X WINTER GAMES，這一個比賽是會在每一年的冬季是由ESPN所贊助舉辦，X GAMES除了有冬季的運動之外，還有一些水上的運動的，而這遊戲便是一隻以滑板為主的遊戲。

## 開始遊戲

遊戲一共分為單人和對戰這兩個模式，玩者在選擇了模式之後便可以揀選使用的角色和滑板。每一個選手都有4種滑板，而每一種滑板都有不同的能力，最後只要選擇進行那一項比賽便可以正式開始遊戲。




## 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向掣‧上 | 加速 |
| 方向掣‧下 | 減速 |
| 方向掣‧左 | 向左轉 |
| 方向掣‧右 | 向右轉 |
| L1 | 向左急轉 |
| R1 | 向右急轉 |
| × | 跳躍（因按掣的時間而可以改變高度） |
| ○/△/□ | 花式（每一個掣代表不同的花式） |

## 比賽項目

比賽項目一共有5項，以下會作簡單的介紹：

| | |
|---|---|
| HALF PIPE | 在一條兩邊都設有跳台的場地，在到達終點之前盡量取得高分。 |
| MIDNIGHT EXPRESS | 目的是要鬥快下山，沒有什麼特別。 |
| STADIUM | 在體育館內進行的，玩者由高處衝下然後在跳台那　做出花式，不過是有限時的。 |
| SLOPESTYLE | 一邊下山一邊做花式，玩者要在到達終點之前爭取最高的分數。 |
| MT.BAKER GAP | 由高處衝下加速，在高台跳出去之後，便在由懸崖跳下時做花式。 |

## 真實選手

遊戲中登場的人物全部都是在X WINTER GAMES中出現過的，如MORGAN LAFONTE、JAMIE LYNN和TODD RICHARDS等都是十分有名的，而他們是參加滑板項目的選手，可能玩者們對他們都不太熟悉，但是不打緊，因為遊戲中可以看到他們的簡介。







■選手介紹

■遊戲的對戰是使用左右分割畫面的







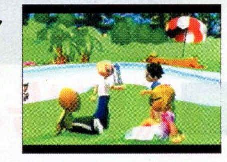



製造商：Psygnosis　容量：CD-ROM　發售日：發售中
記憶：1 BLOCKS　售價：5800日圓
SPT/1P/對應DUAL SHOCK/MEM

BY：非洲




# PSYBODEK





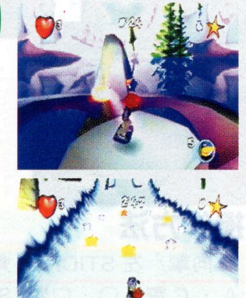


## 故事背景

故事是說一班天真可愛的小朋友正在很開心玩滑板的時候。突然在天上掉下一個大壞蛋，它更加將一眾小朋友捉走，身為主角的XAKO和MIA當然不會助視不理啦！這樣，他們便開始拯救那一些小朋友了。

## 玩法是怎樣的

這遊戲看似是一隻滑板GAME，但是主線卻不是滑板，一開始遊戲的時候玩者先要決定進入那一關，玩者在開始了遊戲之後便要一邊向終點進發，也要收集沿途的星星，不過要小心途中的障礙物啊，因為撞到是會扣星星的啊！



■一不小心便會撞到

## 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向掣 | 角色移動的方向 |
| L2 | 蹲下 |
| R1 | 轉換視點 |
| L1 | 使用 STUNT METER |
| △ | 180 轉身 |
| × | 加速 |
| □ | 跳躍 |
| R2 | 向後看 |
| ○ | 攻擊 |

## 以星星為生命

這滑板遊戲中玩者是會死亡的，只要玩者身上的星星數目是0的時候，便會扣掉一隻。至於星星是可以在遊戲中得到，而每得到100粒星星便可以獎一隻。



製造商：CAPCOM　發售日：發售中(11月5日)　價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SS　STG　3P　對應MUTLI TERMINAL 6　MEM
PS　STG　3P　對應MUTLI TAP　對應ANALOG CONTROLLER　對應DUAL SHOCK MEM

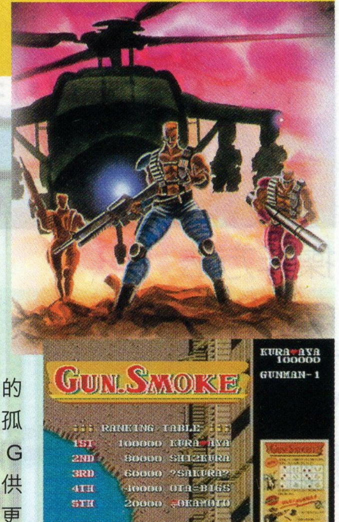
TEXT：KOTARO

# CAPCOM GENERATION～第4集 孤高之英雄～




## 戰場上之最強陣線

不經不覺，《CAPCOM GENERATION》已經推出到該系列的第四集，而今集副題《～孤高之英雄～》，顧名思義，就是收錄了圍繞戰場上戰士們的英勇事跡之三個作品，當中包括八五年的《戰場之狼》、《GUN.SMOKE》，以及九零年的續篇《戰場之狼II》，全部也大有來頭，毫不比前數集的遊戲所遜色。假若你是以上經典遊戲的忠實支持者，而且又想一再重溫昔日的樂趣，今集《CAPCOM GENERATION～第4集 孤高之英雄～》便絕對不能錯過！







順帶一提，PlayStation版本的《CAPCOM GENERATION～第4集 孤高之英雄～》，能夠對應ANALOG CONTROLLER和DUAL SHOCK，提供ANALOG操作和震動效果，令臨場感更為真實，是此遊戲不可或缺的週邊產品。

## COLLECTION

戦場の狼 ジオラマ写真(CS用)

《CAPCOM GENERATION～第4集 孤高之英雄～》與前數作一樣，製造商CAPCOM並不單止將遊戲忠實移植便就此了事，反而更用心為遊戲製作新的元素和模式，而「COLLECTION」也就是其中之一。「COLLECTION」中，共收錄《戰場之狼》、《GUN.SMOKE》和《戰場之狼II》的資料設定，其中不乏未公開的插畫和攻略重點，極具珍藏價值。此外，達成「COLLECTION」內的特定條件，更可以開啟新選項「COLLECTION ITEM」，取得特別的隱藏資料，有興趣的讀者就記緊要留意。

## 共通操作方法

| | |
|---|---|
| 方向掣 | 各模式選擇、更改 OPTION 設定 |
| 左STICK（ANALOG CONTROLLER/ DUAL SHOCK） | 遊戲中各項操作 |
| A ‧ C掣／ ○掣 | 選擇決定 |
| B掣×掣 | 選擇取消 |
| START 掣 | 遊戲開始、暫停，途中參加及DEMO CUT |







## 《戰場之狼》

奠定日後射擊遊戲方向及模式的作品《戰場之狼》於1985年5月推出，由自主性捲軸所構成，其中角色只要中彈或被敵近接均會立即死亡。在遊戲中，玩者除了可以使用普通的機鎗作攻擊之外，更能夠利用有限的手榴彈，攻擊集結於碉堡前和隱藏在岩石後的士兵，將其一網打盡。



### 操作方法

| | |
|---|---|
| 方向掣／ 左 STICK | 角色移動 |
| A ‧ C掣／ ○ ‧ □掣 | SHOT |
| B掣／ ×掣 | 手榴彈（H.GRENADE） |
| START 掣 | 暫停、重開 |

# 《戰場之狼II》



相隔前作五年後的作品《戰場之狼II》於1990年4月推出，能供三人同時進行，取消前作中一擊死亡的制度，改為採用能源生命制的方式，當中彈或被敵近接時能源就會下降，而體力消耗怠盡後角色便會死亡。此外，遊戲也首次引入各種不同特性的軍事兵器供玩者使用，而前作中的特殊攻擊手榴彈（H.GRENADE），在本作中則變為擴散型的強力攻擊MEGA CRUSH，令其用途更為廣範。

## ITEM 介紹

火炎放射器
能釋放出高熱火焰的強力武器



急救箱
回復部份體力的道具

POW
增加武器火力







SHOT GUN
特徵攻擊範圍大的武器

ASSIST RIFLE
平衡度高的全能型武器

GRENADE LAUNCHER
以攻擊力大見稱的武器



MEGA CRUSH
增加MEGA CRUSH數量

## 操作方法



| 方向掣/ 左STICK | 角色移動 |
|---|---|
| A・C掣/ ○・□掣 | SHOT |
| B掣/ ×掣 | MEGA CRUSH |
| START 掣 | 暫停、重開 |

VITALITY GAUGE UP
增加體力上限的道具

# 《GUN.SMOKE》

## 操作方法



◆X掣/ L1掣
or A+B掣/ □+×掣



◆Y掣/ △掣
or A+C掣/ □+○掣



◆Z掣/ R1掣
or C+B掣/ ○+×掣





◆A掣/ □掣

方向掣 角色移動



◆B掣/ ×掣

◆C掣/ ○掣

由縱向捲軸所構成的射擊遊戲《GUN.SMOKE》於1985年11月推出，以西部為舞台、獵殺不法者為目標。遊戲的基本形式與元祖《戰場之狼》頗為相似，只要角色中彈或被敵近接也會立即死亡。至於操作方面，《GUN.SMOKE》是以按掣的組合，作為其方向的攻擊，所以難度亦遠較前者為高。

## ITEM 介紹



POW
除畫面中BOSS外全體攻擊

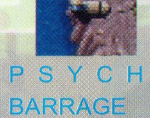


BOOTS
角色移動速度上昇



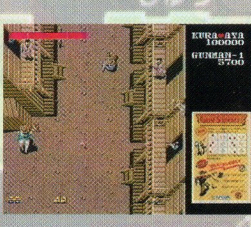
RIFLE
增強子彈攻擊距離





PSYCHO BARRAGE
子彈射速上昇









PONY
乘座愛駒THUNDER VOLT，持有抵禦敵人三次攻擊的耐久力



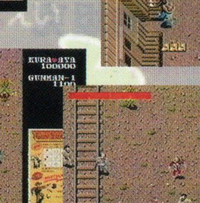
金砂袋
增加分數的道具



BOTTLE
與金砂袋同樣為增加分數的道具

SKELETON
削減BOOTS、RIFLE和PSYCHO BARRAGE一段能力值

彌七
增加一隻的道具







製造商：ENIX　售價：未定
發售日：99年3月予定　容量：CD-ROM
ACT/ MEM/ 可2P對戰

TEXT BY 酒井明樹



# POP'N TANKS!

## Q版坦克及戰車大決戰！！

### 序言

POP'N TANKS是一隻3D立體主觀視點的動作遊戲，以坦克或戰車的背部為主觀視點，由「吉崎觀音」擔任插畫的工作，故事中的世界、人物及機械以Q版為主題，加上在操作簡單得來亦十分靈活，所以能給玩者有一種既明朗又輕快的感覺。

### 可愛小坦克及主角的故事

故事所虛構的年代，是以20世紀前半的歐洲為舞台及背景，當時也是世界大戰的序幕。在一個細小的國家內，有一位獨裁專制的君主，秘密地開發了一種新型武器，這種秘密武器他們稱之為「小坦克」(プチ・タンク)。有一天，這架坦克突然失蹤！？有一位年輕人發現了這架坦克，在偶然的情況下，這位少年便捲入了事件的旋渦之中，而他便是故事的主角「佈艾魯」(プエル)。



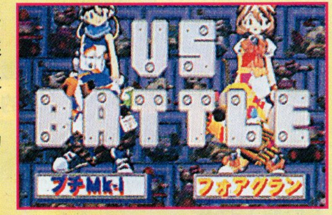
### 爽快的系統

操作簡單而爽快是遊戲的優點，對戰後可以得到對方的強化部件，雖然這是意料中事，但是全部共有「300多件部件以上」…相信可以花一段時間來把它們完全收集。

### 遊戲共有兩個模式包括：

STORY MODE：依照故事進行遊戲，過版後會加插動畫，故事有輕快而有趣，主要談及八位角色的故事。

TANK WORLD MODE：可與電腦或兩人同時互相對戰，可以選擇的對手共有二十多個。勝利後可以取得對方的強化部件，玩者可以隨意改造一架自己所愛好的坦克。





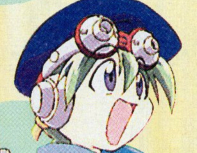




### 人物及機械簡介

#### 健康活潑的主角
**佈艾魯（プエル）**

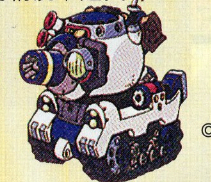
由於在偶然的情況下得到「丹尼帝國」的秘密武器「MK-1小坦克」，所以受到軍隊的追捕，但是從他的健康活潑的性格來看，相信一定能排除萬難！



#### 所駕駛的坦克
**小小 MK-1**

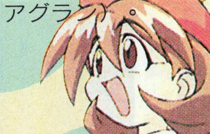
是「丹尼帝國」的最新秘密武器，在一個不經意的情況下遺失。





#### 可愛的小女孩
**佈艾娜（プエラ）**

故事的女主角，與男主角自幼是好朋友，當佈艾娜見到他得到MK-1時，心裏十分不甘，所以佈艾魯的父親便替她製造了「科亞古那」(フォアグラン)。



#### 所駕駛的坦克
**「科亞古那」（フォアグラン）**

由佈艾魯的父親所製造的小坦克，可以在水上移動，是一架水陸兩用的坦克。

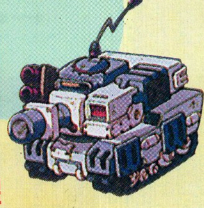
#### 一位很「COOL」的軍人
**比度曼（ビットマン）**

是丹尼軍隊中的一位優秀將校，由於捲入了「遺失MK-1」的事件中，所以便脱離了軍隊。



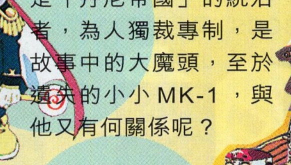
#### 所駕駛的坦克
**小小 MK-2**

是後期用來取代MK-1的小坦克，雖然性能高，但是操作卻比較困難。



#### 傻瓜獨裁者
**丹尼皇帝（タリン皇帝）**

是「丹尼帝國」的統治者，為人獨裁專制，是故事中的大魔頭，至於遺失的小小 MK-1，與他又有何關係呢？



#### 所駕駛的坦克
**???**

丹尼皇帝的巨大戰車？看來可以水陸兩用呢！







製造商：SME
發售日：99年1月28日予定
AVG/ MEM 2BLOCK
售價：予定5800日圓
容量：CD-ROM

TEXT BY 酒井明樹

# CLICK MEDIC




## 序言

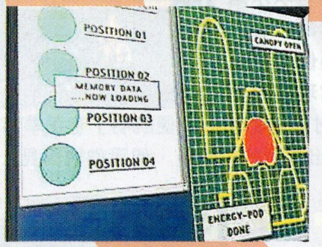
CLICK MEDIC是一隻疾病推理及人體探險的AVG遊戲，玩者是一位醫生，利用一些叫「病古斯」(バグルス)的新生物來對抗病毒。玩者從病人的口中得知其患處，再使用新發明的機械「VB機器」(VBマシン)，進入人的體內，然後尋找及消滅患處的病毒。

「病古斯」戰勝病毒後便會出現一個病古斯的殼，進入研究室使用這個殼與其他「病古斯」的抗體結合，便能製造出一種新的「病古斯」。

要醫好病人便要使用「VB機器」進入病人體內與病毒戰鬥，當「VB機器」進入體內後，除了會扣除「VB機器」的能量之外，病者的體力亦會不段地下降，兩者其中一項耗盡後，任務便為之失敗，所以玩者要特別注意，及早找出患處把病人醫治。










## 故事

在20世紀的末期，突然出現了大批不知名的新病毒，很多人衰命於這些毒之上，醫生們也十分懊惱，不斷地尋找病源，可惜以當時人類的醫學知識及技術，不足以解決不到問題。

經過長年累月的時間，人類終於發現了三種生物，利用它們對抗這些病毒，他們稱此為「病古斯」。跟着一位日本的素粒子物理學家亦提議開發新的技術，令醫生可以駕駛着機器進入病患者的體內，直接與病毒戰鬥，人類的醫學就此邁向一個新世代。







## 治療的方法



1,病毒居住在病人體內的某部份，令人類生病，要知道病毒隱藏在什麼地方，便要留意與病人談話的內容。



2,從護事那處取得病人的病歷表，經過分析後便可替病人注射適當的藥物，這樣便能抑壓病情，令惡化的速度減慢。




3,其後玩者乘座治療的機械「VB機器」，縮細成與原子般大小，進入病人的體內，替病人醫病。

## 體內迷宮

使用「VB機器」後便會進入人體迷宮，跟隨着病人所說的位置，在迷宮內找尋病毒的所在。機械有一種特別的系統，能夠顯示病者的情況包括：體溫、體力、心跳速度、位置及以文字的形式顯示週圍的情況。

當「VB機器」的能量值到達0點時，它便會毀壞，而手術亦告失敗，另一方面如病人的體力值跌到最低時，也表示病人的病況已到達十分危險的地步，如果不能及早消滅病毒，以後便不可再替此病人醫治。







## 患處區域的細菌戰

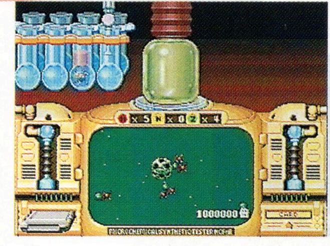
找到患處後，便會進入戰鬥畫面，利用所持有的「病古斯」與病毒大決戰，初時所持有的「病古斯」只有三種，「病古斯」會散發出屬於自己的抗體，利用屬性相生相克的形式吸食病毒，把病毒完全吸食後，便能令患處重復健康。






## 研究室的「病古斯」實驗

要擊倒強勁的病毒，便需要強勁的「病古斯」，擊倒病毒後會得到一過細菌的殼，進入研究室把養份加入細菌殼內，並且混合抗體，便能製造出新的「病古斯」。至於「病古斯」的強弱便要視乎玩者所作的配合了！





製造商：SUNSOFT　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：2 BLOCKS　售價：5800日圓
RPG / 2P / 對應ANALOG

BY：怪人‧非洲

# MONSTERSEED 怪種



## 故事背景

一名有召喚怪獸能力的青年—ダニエル（即遊戲的主角），為了採掘怪獸蛋而向着一條有名的村落出發，在差不多到達目的地的時候，他被一群盜賊襲擊至重傷，在盜賊離開了不久後，一位老伯遇上了昏迷不醒的主角然後便帶他回家救治。在主角醒了之後，他為了報答老伯的救命之恩，便應承代他們的村莊討伐捉了商人的山賊，而主角便開始他的新旅程...

## 育成怪獸

遊戲的最大特色便是可以育成怪獸，玩者可以在鬥獸場中進行比賽，在比賽中玩者可以利用自己培養出來的怪獸進行戰鬥，在戰鬥中勝出了的話便可以得到一些戰利品，如怪獸蛋和溶液，這樣玩者便可以利用這一些東西來培養新的怪獸了。




■在戰鬥後是可以得到一定的獎勵

## 圖鑑

凡是由玩者所培養出來的怪獸都會收錄在怪獸圖鑑之中，在孵化過程中玩者用什麼蛋，用幾多溫度都會記錄在案，這樣便方便了玩者培養出不同種類的怪獸了。還有玩者所擁有過的蛋都有介紹，而一共有50種怪獸蛋之多。




■每一隻怪獸的出世經過都有記載

## 商店與孵化裝置

SAVE便要到旅館；買道具便要到道具店；至於買怪獸就要到鬥獸店，而重點便是鬥獸店了，因為玩者可以在這將自己的蛋放在孵化裝置中孵化出來，玩者先選擇蛋的種類，然後便設定孵化的溫度，最後只要加上混合液（ソレューション）便可，而混合液是可以由多種的配合一同使用。而對怪獸有影響的只有孵化的溫度，就算玩者使用一樣的蛋和溶液也不會對出來的怪獸有影響的。





■先選擇要孵化的蛋



■然後便決定加入什麼溶液

■設定了溫度後怪獸便可以成功出世

## 戰鬥過程 / 指令

遊戲中角色的行動是以マス（即行動力）來計算的，當玩者每進行一個指令都會扣掉マス，而マス數是的0時候，便到敵方的行動。

**角色行動指令**

| 指令 | 說明 |
|---|---|
| 攻擊 | 攻擊敵人，每一個角色會有不同的攻擊距離 |
| 待機 | 原地待命 |
| 召喚 | 召喚玩者擁有的怪獸 |
| 指示 | 下指示給召喚出來的怪獸 |
| 回收 | 回收在附近的怪獸 |
| 道具（アイテム） | 使用道具 |
| 狀態（ステータス） | 查看角色及怪獸的狀態 |
| マップ | 版面地圖 |

**怪獸行動指示**

| 指示 | 說明 |
|---|---|
| 攻擊 | 攻擊在附近的敵人，是最基本的指示。 |
| 特攻 | 主力攻擊敵軍的主將，這樣可以稍回一點時間，但便會提高所耗能源，攻擊力高的怪獸最適合這一個指示。 |
| 防禦 | 保護主角，例如會走到主角的背面或側面，防止敵人的偷襲。 |
| 輔佐 | 使用一些輔佐的魔法提高角色的能力，如狀態和HP的回復。 |
| 歸還 | 立即被回收。 |

■怪獸的魔法攻擊

■我會永遠記着你的...

## 怪獸的壽命



玩者製造出一隻怪獸後並不是可以永遠擁有它，每一隻怪獸都有一定的壽命，它們在死之前玩者是可以知道的，不過便不可以防止。它們多數都會戰死沙場，當玩者見到它們在行動之前說了一段說話之後才行動的話，這便說明了它正準備壯烈犧牲，牠會使用最後的力量使出強烈的一擊後，便跟你說再見...

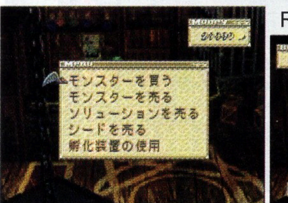
## 主角的類型



ルーター便是支配的意思，是一些可以把怪獸蛋培育出來，又可以控制到它們的人，而遊戲的主角便擁有這一種特殊能力，在ジェデス市中流着一個傳說，便是於ジェデス中有很多在沈睡中的怪獸蛋，而這一些蛋是隱藏着一個秘密的。

## 秘技 BONUS

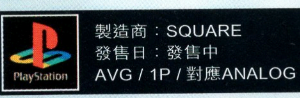
玩者是可以在商店中購買到「現成」的怪獸的，但是可以買到的種類卻不多，而且牠們的能力值都偏低，為了應付日後的戰鬥，玩者便須要有一些較強的怪獸，而這一個秘技可以玩者在一開始便買到所有怪獸，方法便是在購買MENU中順序輸入「R2、R1、L2、L1、R1、R2、L1、L2、L2」，在聽到音效之後便成功的了。




■首先在鬥獸店的MENU中輸入以上的指令

■成功了的話便可以購買到所有怪獸

製造商：SQUARE 容量：CD-ROM
發售日：發售中 記憶：1 BLOCKS 售價：5800日圓
AVG / 1P / 對應ANALOG



BY：鏡影 • 非洲

# ANAOTHER MIND 潛意識的世界




這遊戲是SQUARE的第一隻AVG遊戲，而且還以真人擔當遊戲中的角色，角色們在對話的時候除了有表情上的變化外，還會有動作的，使玩者在遊戲的時候不再對着一張張的硬照。這遊戲最大的特色便是它的DIALOG SYSTEM，至於DIALOG SYSTEM是什麼來的，看看以下的介紹吧！

## 你是誰？

葉山瞳。16歲，高校2年生。某一日，在她的腦海中有一把陌生的聲音出現，「你...你是誰？」瞳問道。「而在她體內的那一個人」是與她同在的，之後她便被卷入了不少的事件當中，究竟那一個人是誰呢？

### 基本操作

| | |
|---|---|
| ○ | 決定和跳過訊息 |
| × | 選項的取消 |
| △ | 使用筆記簿 |

## 嶄新的DIALOG SYSTEM

跟一般的AVG遊戲有一點不同，這便是它獨特的對話系統，玩者是要從一個詞語開始發展，然後便引伸出數個選擇。可能會出現肯定句、否定句或是疑問句，再者玩者便要選擇主語和對話的內容，這樣便為之完成句，感覺便有一點像重組句子，玩者會因句子的不同組合而進入遊戲中其他的分支。






■先出現第一個選擇

■然後玩者便要選定主語



■最後決定內容就可以完成

## 少女筆記簿

| | |
|---|---|
| ADDRESS | 記載着瞳相識的人的資料，有他們的個人介紹和相片，也可以知道他們對瞳的評語。 |
| MAP | 查看到過的地方，紅色點便是瞳的所在地。 |
| SCHEDULE | 是瞳的行動日程表，玩者可以知道過去所發生過的事，也可以知道將要做些什麼。 |
| SCRAP | 收錄了跟事件有關的相片。 |
| CONFIG | 可以進行遊戲的設定。 |
| DATA | 遊戲進度的存取。 |




## 充滿個性的角色

### 葉山瞳



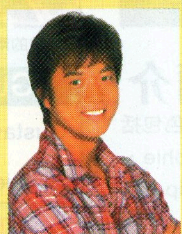
這遊戲的主角，是一名高校2年生。於一次交通意外中，被別人的意識介入了自己的意識中，之後便被卷入種種事件之中...
年齡：16
興趣：攝影
星座：山羊座
血型：A

### 高木真理子



是瞳的同學，亦是她的親友。她的性格剛剛跟瞳相反，是一個好動又衝動的女孩，時常都跟瞳一起的。
年齡：17
興趣：行街，唱K
星座：雙子座
血型：B

### 明円輝夫



是一個自由的採訪記者，喜歡四處發掘有趣的事物來報導，這一次他便因一件有關瞳的學校的事而展開調查。
年齡：30
興趣：遊車河，彈琴
星座：雙子座
血型：AB

### 向井夏子



在美國修讀精神療法，在回國之後便開辦了診所，專門醫治在精神和心理上有問題的人，而診所便是她的居所。
年齡：28
興趣：潛水
星座：天秤座
血型：B

### 金田俊樹

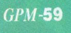


是瞳的同學，跟瞳、北川正人和高木真理子一起擔任若葉祭的實行委員，是一個受女同學歡迎的美少年。
年齡：16
興趣：國際象棋
星座：射手座
血型：O









製造商：SQUARE　售價：未定
發售日：99年春季預定　記憶：未定　容量：未定
RPG／1人／MEM

TEXT：FUKUDA







# 最新人設與系統續報！！



在86期時已披露過此作，今次繼續為大家介紹有關它的最新消息，除了系統外還有3名新角色的設定。

## 術與鐵的關係

在今集的舞台「東大陸」裏，術與鐵扮演着完全相反的角色。人們透過生物、石、火甚至是光等物質內的力量Anima，來使用各種不同的術，唯獨是沒有眾人嫌棄使用、象徵着死亡與下賤的鐵，故無法使用術的主角Gustav便使用鐵器。



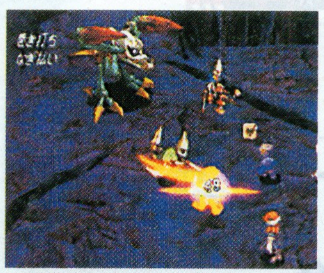

■階級觀念極重，尊貴貧賤從裝備可看出

## 必然同伴大幅減少

相比起前作各個劇本裏的登場同伴，今次明顯地減少了必然同伴(必定會加入的劇情關連同伴)，換句話説即是可自由選擇加入與否的角色變多了，這種較接近《Romancing SaGa 2》的設定令編成隊伍時的自由度大增。



■比起前作今次的必然同伴減少了



■除技和術的WP與JP外，今集還有消耗LP的特技

## 燃燒生命力作出攻擊

這系列的其中一個特色是即使HP為0亦不會死掉，只會純粹扣掉角色的生命值LP，可是當LP扣至0時該角色便算真正死掉。今集除了普遍需要技點WP與術點JP的技外，更設有將LP轉換成攻擊的招式，真是名乎其實「捨身一擊」。



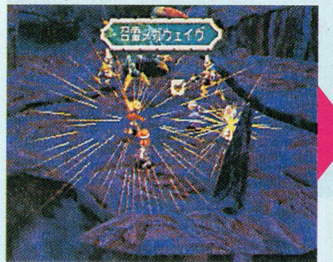
■閃亮電燈泡這經典演釋方式當然健在

## 戰鬥中悟出新技

保留了整個系列的最大特色，戰鬥時隊中角色會隨機領悟到不同的技或術，例如角色在揮劍攻擊時會學到劍技，或是在使用術時有可能出現強勁的術等，這樣該角色的頭頂就會出現一個象徵着悟出新技或術的電燈泡。

## 承襲自前作的連攜技

《SaGa Frontier》最令人留下深刻印象的莫過於是極為華麗的連攜技了，若符合指定條件就可令角色所發動的技或術串連起來，變成威力更高的連攜技(敵人亦可)，至於今集更增設我方與敵方技同時發動的新連攜方式。



■連攜技「召雷MEGA SONIC」發動！



■首先呼召雷電過來



■接着的兩招相繼出現



■看，技組合出現在畫面左上方

## Gustav 的家族簡介

除主角Gustav外，已公布的角色包括有他的父親Gustav 12世、母親Sophie、妹妹Marie與及身分神秘的弟弟Philip，以下是其中3人的背景資料。

**Gustav家族圖**

- Gustav 12世(父) ＋ Sophie(母)
  - Gustav(長子，被放逐)
  - Philip(次子)
  - Marie(幼女)

### Marie (1227~)

◆菲尼國國王Gustav 12世與妻子Sophie所生的女兒，由於兄長Gustav和母親相繼被放逐及離開宮廷，故此自少便與父親和次兄Philip相依為命。雖然她在20歲時才和兄長初次見面，但卻和他產生頗特別的感情來。

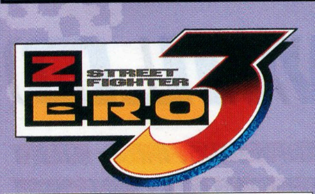
### Gustav XII (1195~1245)

◆菲尼國的國王，是一名具有優秀軍事力與外交手腕的政治家兼軍人，在1218年為確保諾爾候國的支配權因而迎娶了妻子Sophie，從而令兩國合併成為大國。

### Sophie (1200~1239)

◆在1218年戰役中死去之諾爾候的女兒，後來嫁到同盟的菲尼國成為皇后。她生下了Gustav、Philip和Marie 3名子女，但在長子Gustav被放逐後為表抗議而離開皇宮。

TEXT：KOTARO

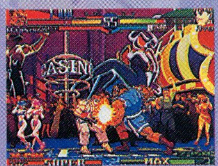


## 原創要素大公開！

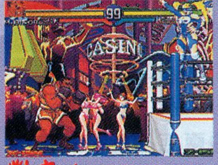
剛於今年夏天推出，CAPCOM業務用街機最新對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER ZERO 3》，雖然在早前已宣布移植至PlayStation之上，不過對於遊戲的詳細內容，CAPCOM似乎仍略有隱瞞。直至最近，CAPCOM再次發表PlayStation版本的追加情報、原創要素，以及其對應週邊產品POCKET STATION的最新料資，揭開傳聞中的神秘面紗。


■在PlayStation版本中，春麗、SODOM和部份角色也會有新追加的原創服色


■不單止攻擊HIT MARK POLYGON化，就連SUPER COMBO FINISH的演出亦有所不同

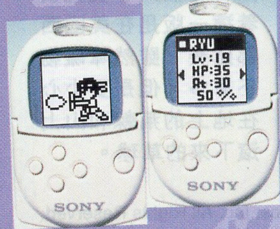

■除了早前公布的神月KARIN追加ORIGINAL STAGE之外，業務用版本的隱藏角色M.BISON也會有追加新的ORIGINAL STAGE


■PlayStation版本中M.BISON追加了各種新的通常技種類，令V-ISM的ORIGINAL COMBO變化更多姿多彩

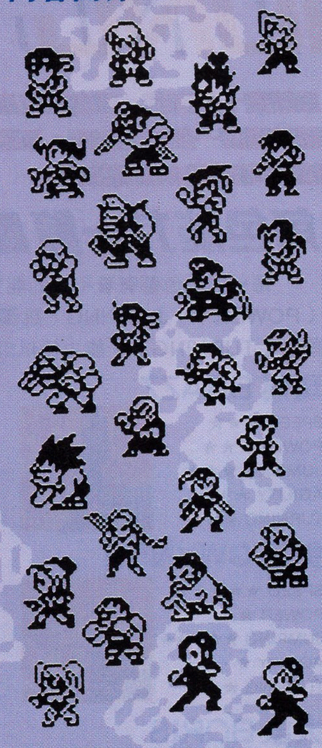

■業務用版本的三名隱藏角色M.BISON、JULI、JUNI，在移植版本內成為初期使用的角色

## 對應！POCKET STATION

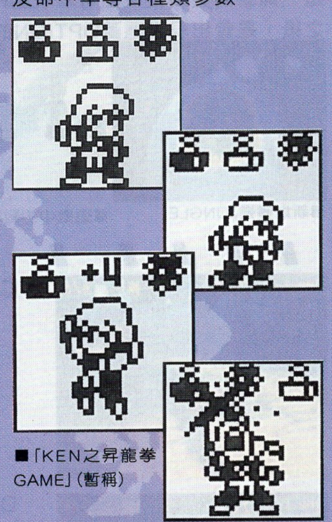
與《STREET FIGHTER ZERO 3》同日推出的對應週邊產品POCKET STATION，乃PlayStation最新的攜帶型終端機，能供玩者育成角色和通訊對戰，進行PlayStation上沒有的原創模式。


■「POCKET STATION」的最大的特點，就是在家中以外育成角色（設計圖片）

## 內容簡介



如前所述，「POCKET STATION」的《STREET FIGHTER ZERO 3》，主要是作為育成角色和通訊對戰，其中玩者只要選擇自己所喜歡的角色，然後將其記錄。當POCKET STATION角色誕生後，機體就會因應本身的「個別ID」，自動為角色編定兩名同伴，而玩者便是要依仗機體內藏的MINI GAME，增加體力、攻擊力，以及命中率等各種類參數。

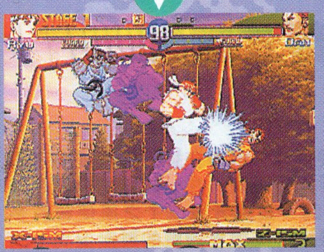

■「KEN之昇龍拳GAME」（暫稱）

完成育成後，玩者就可以與電腦和通訊對戰來增強實力，而對戰中的勝敗便取決於各角色之參數，當戰鬥中任何一方獲勝，均可以增加和取得對手的角色，以育成最強TEAM的名義作戰。

## 原創！WORLD TOUR MODE



原創模式「WORLD TOUR MODE」是以巡迴世界為育成的中心，透過「POCKET STATION」互聯通訊，將「POCKET STATION」中所取得的角色，放進「WORLD TOUR MODE」之內，以達成最強之道為目標。


■由初段開始，在世界各地累積修行來成長，習得ORIGINAL COMBO和空中防禦等「ISM PLUS」（特殊能力），以及調整角色的POWER BALANCE

## 復活！SUPER STREET FIGHTER II X

除了以上種種原創要素之外，CAPCOM更特地為遊戲製作五名新人物，其中三人更是大家熟悉的《SUPER STREET FIGHTER II》和《SUPER STREET FIGHTER II X》中的三名角色DEE JAY、FEI LONG（飛龍）和T.HAWK，全部均以全新的姿態及SUPER COMBO和大家見面，你們又豈能錯過？


■究竟緊接下來的兩位隱藏角色又會是誰呢？是GUILE？還是《FINAL FIGHT》STAGE 4 BOSS ABIGAIL？定抑或是FINAL VEGA呢？（圖為TOKYO GAME SHOW '98秋所展出的開發中版本）

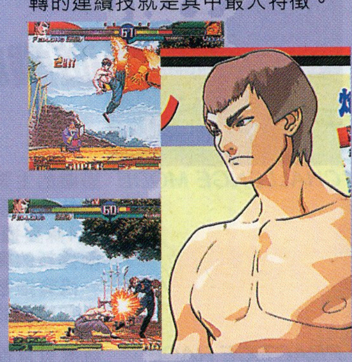
## DEE JAY

動感與節拍集於一身的牙買加代表DEE JAY，雖然必殺技多以儲系為主，但是整體性能和平衡性也非常之高，不知全能對空技「JACK-KNIFE MAXIMUM」會否令DEE JAY再次擠身強者之列呢？



## FEI LONG 飛龍

熱血滿腔的功夫明星、香港代表FEI LONG，主要以近距離攻擊發揮其強大的威力。在《STREET FIGHTER》系列中，FEI LONG是首位持有連續輸入指令特性必殺技的角色，而一發逆轉的連續技就是其中最大特徵。



## T.HAWK

高傲的印第安人、墨西哥代表T.HAWK，具有能夠與ZANGIEF及SAGAT匹敵的高度和力量，由於身型龐大，所以攻擊力和距離方面也佔盡優勢，而本作中T.HAWK更追加兩招新的SUPER COMBO，絕對不比以往所遜色。



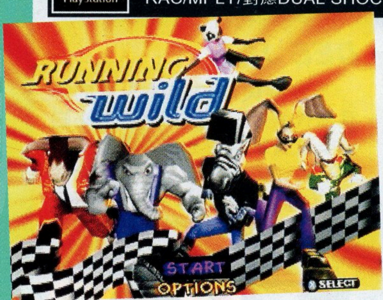
※以上仍屬開發中畫面



新GAME介紹

製造商：989 Studios　容量：CD-ROM
發售日：發售中　記憶：1 BLOCKS　售價：5800日圓
RAC/MPLY/對應DUAL SHOCK/MEM

By: Agent X · Glen




# RUNNUNG WILD

這一隻跑步競賽的遊戲，的確是十分有趣；因為六位不同的角色都各有所長，而且角色的設計十分怪誕可愛，而且雖然這是一隻賽跑遊戲，不過速度感絕對不俗，所以若你是賽車遊戲的愛好者，這一隻遊戲你可能會非常滿意呢！

## 操作方法

方向鍵 ● 下 ： 減速
× 鍵 ： 加速
○鍵 ： 攻擊（當玩者得到道具的時候）
□鍵 ： 跳躍
L1 ／ R1 ： 急速轉彎
START 鍵 ： 暫停遊戲

## 賽前熱身

玩者選擇了角色之後，便可以正式開始遊戲了，每一個角色都有牠一定的能力值，而筆者覺得最重要的便是跳躍力和速度，所以筆者建議使用兔仔GWYNNE和熊貓 MEI LING來進行遊戲便最好不過了，因為速度是這遊戲最重要的項，而跳躍力便可以避開了一般的障礙物，如果兩者兼備，便會有不少的優勢。




## 遊戲模式

*CHALLENGE MODE*　遊戲的主要模式，玩者在這一個模式中要跟其他的對手進行競賽，在一開始的時候是只有4條賽道的，當玩者完成了之後便會有多兩條新的賽道。而隨着遊戲的難度提高，同一條賽道都會有所不同，例如增加了新的敵人和障礙物。

*PRACTICE RACE*　玩者可以從遊戲中的出現過的賽道來進行練習。

*TIME TRIALS*　以取得最快時間為目標，玩者有可能要跟自己的記錄比賽的啊！

*CIRCUIT MODE*　由電腦隨機選出賽道，以計分的形式進行遊戲，以得到最高分為目標。

## 角色能力一覽

每一個角色都有着不同的能力，分別有速度（SPEED）、力量（POWER）、JUMPING（跳躍力）、敏捷度（AGILITY）和轉彎能力（TURNING），能力值以5粒★為最高。

### 斑馬 BRAZZ

SPEED ★★★
POWER ★★★
JUMPING ★★★
AGILITY ★★★
TURNING ★★★



### 羚羊 THE GENERAL

SPEED ★★★
POWER ★★★
JUMPING ★★★★
AGILITY ★★★★
TURNING ★



### 兔仔 GWYNNE

SPEED ★★★★★
POWER ★
JUMPING ★★★★★
AGILITY ★
TURNING ★★



### 水牛 CORONADO

SPEED ★★
POWER ★★★★
JUMPING ★★★
AGILITY ★
TURNING ★★★★★



### 大象 BORIS

SPEED ★
POWER ★★★★★
JUMPING ★★
AGILITY ★★★
TURNING ★★★★★

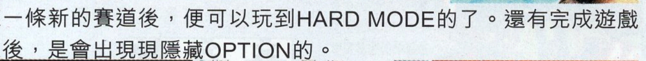


### 熊貓 MEI LING

SPEED ★★★★
POWER ★★
JUMPING ★★
AGILITY ★★★★★
TURNING ★★



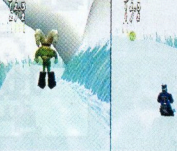
## 完成後的 BONUS



玩者在完成了EASY中的所有賽道一次之後，便會出現多一條新的賽道JUNGLE，以及遊戲的難度會升為MEDIUM，只要玩者再完成這一條新的賽道後，便可以玩到HARD MODE的了。還有完成遊戲之後，是會出現隱藏OPTION的。


■新增賽道JUNGLE


■遊戲中的對戰畫面



■完成遊戲一次後便會有SECERT OPTION

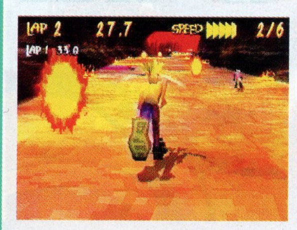
## 場地介紹



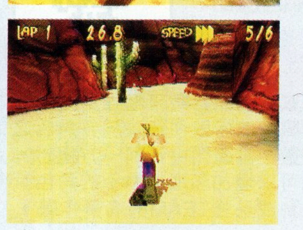
**ARCTIC**　是在一個冰雪的世界進行比賽，玩者只須要注意在地上的水和小心回避龍捲風便可以的了。



**CITY**　之前的兩版都是在野外的地方進行比賽，而這一版便回到城市中進行，所以賽道是會比較狹窄，還要小心在一些油上移動時，是會很容易失控的。



**VOLCANO**　在一版充滿火的地方比賽，正好和ARCTIC的冰雪世界相反，這一版中有不少的加速點，應該盡量利用。



**DESERT**　山谷和仙人掌便代表着這一版是在美國西部比賽，雖然障礙物不算多，但是要小心在地上的荊棘和山上滾下來的草球。

製造商：SME　價格：4800日圓　ACT/對應DUAL/SHOCK
發售日：99年2月25日預定　容量：CD-ROM　MEM　記憶：1～15 BLOCK

TEXT：南忍流門前拂 光太郎

# 立體忍者活劇 天誅 忍凱旋 凱旋歸來！



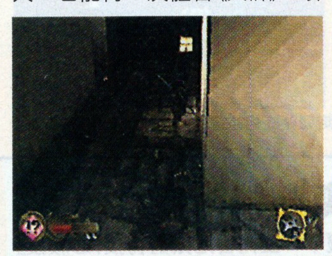

## 揚威海外、再譽歸來！

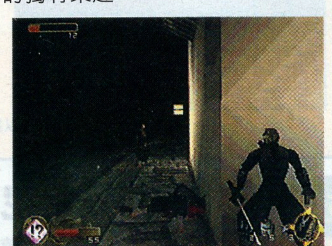


以忍者執行隱密任務為題材，於今年2月26日推出的3D動作遊戲《立體忍者活劇 天誅》，不單止在日本本土和國外大受好評，而且更取得北美（九月）和歐洲（十月）方面遊戲銷量的第一位，熱潮席捲全世界，製造商SME（Sony Music Entertainment）有見及此，特地為遊戲重新包裝，利用剛發售的海外版本為基礎，推出大幅強化的日語版本《立體忍者活劇 天誅 忍凱旋》，以原創的任務、要素和模式，再次於PlayStation之上登場。

## 《天誅》凱旋

由於《立體忍者活劇 天誅 忍凱旋》是以海外版本為基礎，所以遊戲不論在難易度（強化AI）和表現性（追加視點）上，也與原版有着多相異的地方。然而在本作中，製造商SME除了將海外版本的特質忠實移植之外，更為遊戲加入不同的元素，務求令玩過或者未玩過前作的人，也能再一次體會《天誅》世界中的獨有樂趣。

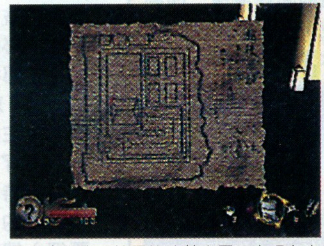




■AI強化後的敵人，不單止能夠直接從視界中發現對手，而且更可以憑藉對手所發出的手裏劍聲音和暗殺後所遺留下來的屍體，察覺對手的存在和位置



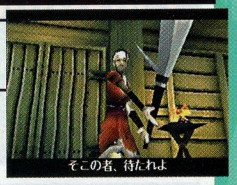
■追蹤視點性能大幅改善、進化，令觀看的視界更為清晰



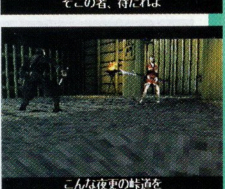
■在本作中，地圖能清楚表示玩者現在身處的位置

※以上仍屬開發中畫面

## 新任務．新劇情







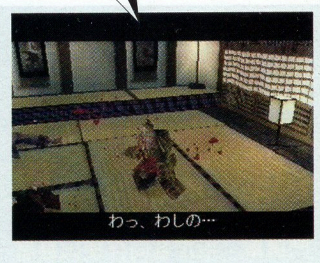

在前作中，遊戲共有八個任務供玩者執行，而再譽歸來的《立體忍者活劇 天誅 忍凱旋》，也追加了兩個原創的新任務，包括任務四「渡越關所」和任務五「誅殺惡德奉行」。此外，在前作中一些任務重要劇情，本作裏也會有所變動，其中任務一「成敗惡德商人」的目標，於以往只要誅殺惡德商人越後屋就可完成；誠然至本作中，越後屋會趁機逃走，因此玩者要擊倒其雇用的保鑣之餘，還要在屋敷內搜出越後屋將其誅殺，任務才可以完成。

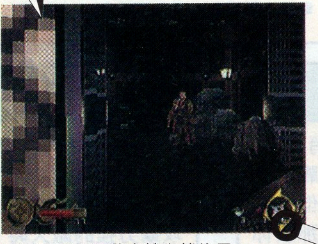



■在前作中，只要達成誅殺惡德商人越後屋就可以完成任務



■至本作中，越後屋會以其雇用的保鑣作掩護，然後趁機逃走



■玩者要於屋敷中搜索越後屋，與其手持的短槍作正面的衝突



## 外語對應

因為《立體忍者活劇 天誅 忍凱旋》是由海外版本逆移植返至日本的關係，所以遊戲亦持有對應海外版本中的語言功能，其中包括初期設定的日語和英語，以及完成遊戲後所增加的意大利和法國四種語言能供選擇。

生產商：NAMCO 發售日：12月23日
售價：港幣328元
傳說的RPG／MEM／1P／對應Dual Shock

OFFICIAL PRODUCT

By: 米奇

# TALES OF PHANTASIA

## PlayStation版系統全面介紹

PlayStation版《TALES OF PHANTASIA》聖誕節便會推出，到底在系統上與超任版有何改進呢？今期我們來研究一下《TOP》的系統各部分。

## 命運的邂逅

### 古尼斯巧遇美特



■剛受到村莊被滅的慘劇打擊，古尼斯又在睡夢中被伯父出賣。

在86期我們介紹過主角古尼斯在住的多狄斯村本來是個和平的村莊，可是一場巨變，多狄斯村被一班黑騎士夷為平地，古尼斯只有去投靠住在丘古列特城的伯父。可是伯父卻出賣了他，不單取去他父親送給他的項鍊，還把他囚起來。不過，亦因此，他結織了同樣被囚的美特……


■丘古列特城的軍隊本來是正義之師，不知甚麼原因卻變成邪惡軍團，連城樓也變得氣氛詭秘。

■封印邪神達奧斯的頸鍊被黑騎士搶去，這是達奧斯佈下的圈套嗎？



■被囚的古尼斯終於逃離囚室，還在另一間囚室遇上被黑騎士捉來的美特。原來兩人淵源甚深哩。


■要逃出丘古列特城需經過一段地下水道，在迷宮般的地下水道中會發現一些記憶陣，玩者可以在那裏儲存進度。

## 好好掌握作戰的基本技巧

超任版《TOP》的「線性動作戰鬥系統」只有斬和刺兩種動作，防禦的控制不太直接。經過改良之後新的系統加入了更多動作，讓我們在遊戲推出前先了解一下戰鬥時的基本操作吧。

## 各種基本攻擊



**斬**　最基本的攻擊方法，只要不停按○掣就可以重複攻擊。



**刺**　按↓＋○便會刺劍，操作上剛好與超任版相反。雖然不可以連續攻擊，但可以在較遠的距離攻擊對手。

**昇**　超任版中最令人氣憤的就是很難作近距離的對空攻擊，PlayStation版中改以↑＋○掣來使出對空斬，攻擊起來更加得心應手了。

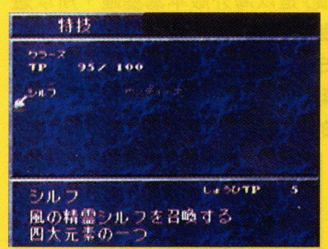


**防**　在超任版中，防禦是採用NEUTRAL GUARD方式的，PlayStation版就轉為按□掣，那樣防禦就可以較有把握了。

## 使用特定的特技

在《TOP》中，同伴全都是由電腦控制，但是他們所使出的攻擊未必一定是最有效的，如果敵人帶有特殊屬性，更可能因為AI的無能而弄巧反拙。這時，你就可以按△掣叫出戰鬥選單，指定各同伴使出甚麼特技。


■按△掣便會出現戰鬥選項

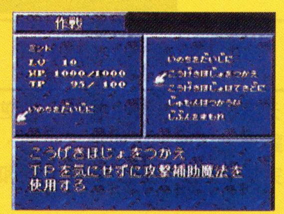





■選特技一項就可以指定同伴使用甚麼特技

## 改變作戰方式

在《TOP》中，使出特技是消耗TP (TECHNICAL POINT)的，雖然戰鬥結束之後都可以獲得一點TP補充，但你可能仍會擔心同伴會過分消耗TP，那麼你就需要指示同伴使用特技的密度、對象和優先使用某類特技。在作戰一項你可以對每一位同伴的作戰模式作出指示。




## 改變隊伍的列陣

在不同的戰況下，你可能需要改變隊列方式，例如兩面受敵的時候，負責回復的同伴應由攻擊力強的同伴掩護；面對攻擊力強的敵人時，使用魔法的同伴站得遠一點可以爭取多些唸咒時間。隊列一項可以在戰鬥中途讓你改變同伴的位置。




## 古尼斯特技成長第一講

在遊戲中，主角古尼斯的特技「必殺技」的成長方式與其他同伴是有所不同的。當他在戰鬥中得到經驗提升LV之後，就會覺得新的必殺技，不過必殺技是愈用愈純熟的，所以每招必殺技都有一項「熟練度」，當古尼斯使用過那招必殺技100次（熟練度＝100%）之後，他就可以完全掌握那招必殺技(MASTER)。

除了必殺技之外，古尼斯還有另一種更強力的特技「奧義」，奧義是要閱讀「奧義書」來學習的，而奧義書就流散在世界各地，需要細心搜尋。其實所謂奧義，通常都是必殺技的複合體，例如奧義「魔神飛燕腳」就是必



※遊戲畫面為開發中版本

殺技「魔神劍」和「飛燕連腳」的複合體，同時擁有兩招必殺技的特性，威力自然更強。

要注意的是並非找到奧義書之後就可以立即使用那招奧義，古尼斯一定要將組合該奧義的必殺技都完全MASTER之後才可以使出該奧義。

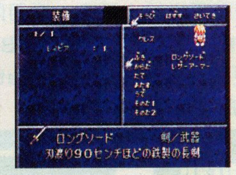


■飛燕連腳和魔神劍都MASTER了！

■找到魔神飛燕腳的奧義書後，就可以使出魔神飛燕腳。

# 發掘PlayStation版《TOP》的特色

## 更換裝備即時呈現




在很多RPG中，使即使更換了角色身上的武器，角色的圖像都不會反映出來，欠缺了共鳴感。在《TOP》就有所不同，更換不同裝備的時候，在戰鬥中你會真的見到角色手上的武器真的改變了。


■裝備長劍時


■裝備刺專用的輕劍時



■喜好調整畫面。PlayStation版需然沒有超任版的均衡器調整功能，不過就加入了震動功能。現在據知除了戰鬥之外，進入市鎮時也會有震動。

## 3D世界自由闖——DIORAMAP

PlayStation版《TOP》與超任版的最大分別，莫如改用了3D版圖了。在試玩的時候，米奇發現PlayStation版的地圖上各要點的位置大致上跟超任版相同，而這個名為「DIORAMAP」的特色，是可以隨以自由回轉，即使轉到有高山阻擋的時候，障礙物會變成半透明，方便玩者確定主角的位置。



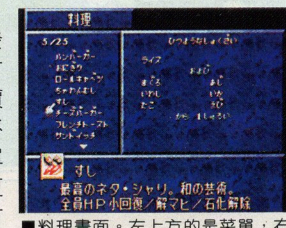
■一連串原地回轉的鏡頭，當高山遮擋住視線的時候，高山變成半透明。這半透明的功能可以在喜好調整畫面中選擇是否使用。


■留意畫面右下角的地圖，上面顯示了主角的位置、鏡頭的位置和現時可見到的範圍。

## 初探料理系統

PlayStation版《TOP》另一項新增的玩意，就是料理系統。過去的食物袋系統只會令各角色在步行的時候自動回復HP，而在料理系統中，不同的菜式都有不同的功效，除了回復HP之外，還會有解毒、解除石化等效果，非常了不起。

每個角色對不同的菜式都有不同的「料理熟練度」，熟練度愈高，煮出來的菜式除了更美味之外，更可以充分發揮該菜式應有的「藥用價值」，煮得不好的話，不單浪費原料，更會得不到應有的「療效」。



■料理畫面。左上方的是菜單，右上方是所選菜式必需的材料，下方則是該菜式的大致「療效」。

■讓我們先請美特小姐煮個蒸蛋。從美特下面的綠色星星數目便知道她善於蒸蛋。

■所有餸菜在完成的時候就會立即使用，你也會即時看到其實際效果。

## 藤林鈴

性別：女

年齡：11歲

身高：135cm

體重：28kg

戰鬥形式：忍者，伊賀粟流忍法

服裝：平常穿忍者服飾，背掛忍者刀，衣服下收藏了很多小型炸彈、手裏劍和卷軸。

語調：對任何人都用敬語，但令人有冷漠的感覺。

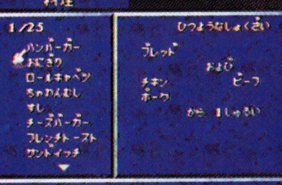
喜好：日式食品，尤其是日式雜燴煲。不太習慣吃西餐。


■小鈴行動敏捷，尤以對空攻擊最有幫助。

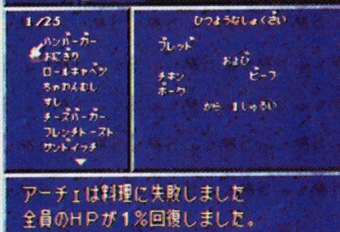

■小鈴的特技之一——寫身

## 新人物發現！
### 忍者小鈴登場

終於有一位PlayStation版獨有的人物了。這位小妮子叫藤林鈴，我們就叫她小鈴吧。看她的打扮就知道她是個忍者，與原本幾乎只有古尼斯一個走在最前線抵擋敵人的時候相比，多了一位動作敏捷的攻擊型同伴自然是如虎添翼。不過她加入的背後，其實是隱藏一段悲慘故事……



■叫阿芝做個漢堡包吧……

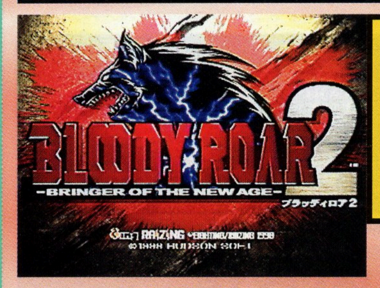


■失敗。幾乎沒有效果。

製造商：HUDSON　發售日：99年1月28日
價格：$ 328　容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
FIG　2P　MEM　對應DUAL SHOCK



TEXT：KOTARO



# BLOODY ROAR 2～BRINGRER OF THE NEWAGE～

## 獸化格鬥第二章、轉生降臨！


ILLUSTRATION：NAOCHIKA MORISHITA/ CARAMEL MAMA
STORY：OSAMU KAGOSHIMA/ CARAMEL MAMA

### 業務用最新作移植決定

獨特的世界觀、別具個性的角色、獸化的POWER UP系統、簡單明快的操作平台，以及戰略速度並重的平衡性，以上種種也是令立體獸化對戰格鬥遊戲《BLOODY ROAR～HYPER BEAST DUEL～》獲得國內和歐美等地極高評價的主因。遊戲由製作《雷電》系列而聞名的廠商ELGHTING和RAIZING，採用PlayStation互換性基板SYSTEM 11所開發，在廠商HUDSON全力協助下推出業務用版本，由於遊戲廣受好評，所以火速移植至PlayStation之上，成為全球銷量達至七十五萬套*的作品。

然而今年九月，遊戲再次捲土重來，採用同樣的開發平台，製作業務用版本最新續篇《BLOODY ROAR 2～BRINGRER OF THE NEWAGE～》，而且更同期公布推出PlayStation版本，以新的故事、風格、系統，以及原創要素再次登場。











※由於海外版本尚在發售日中，因此以上只為輸出的基本數據

### 物語・HISTORY

#### 《BLOODY ROAR～HYPER BEAST DUEL～》

二十世紀末，持有異能者突然擁現，他們不單止具有物理不能解釋的運動力和戰鬥力，而且還會在戰鬥中變身，成為傳說中的「獸人」。





可是，巨大多國藉企業「TAIRON」，卻藉此將稀有的獸人作為軍事利用，暗地裏進行誘拐和人工獸人的秘密改造……

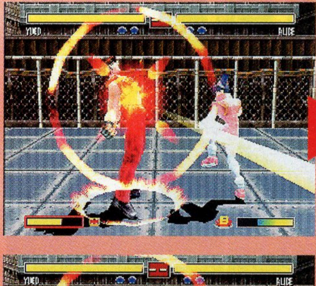
#### 《BLOODY ROAR 2～BRINGRER OF THE NEWAGE～》

巨大多國藉企業「TAIRON」被殲滅後，其研究製造人工獸人作為軍事利用的行徑亦被公諸於世，可是也因為這樣，人們開始察覺獸人對人類的威脅，所以向獸人公然進行獵殺的行動，人類與獸人的關係亦因此而進一步惡化，促成兩個種族發生戰爭，令世界陷入一片混亂之中……



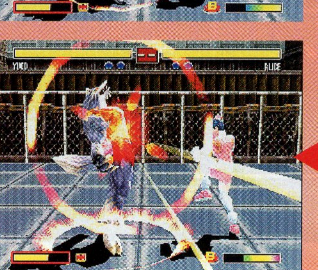
### 獸化・BEAST DUEL

與前作同樣，遊戲依然保留重點的獸化系統「BEAST DUEL」，只要持有一定量的BEAST GAUGE能源，就可以進行獸化成為獸人。在獸化狀態中，角色除了攻擊力和速度會大幅提昇之外，也會追加獸人的專用攻擊，令變化更為豐富。





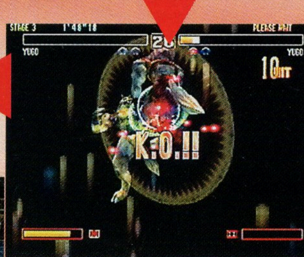


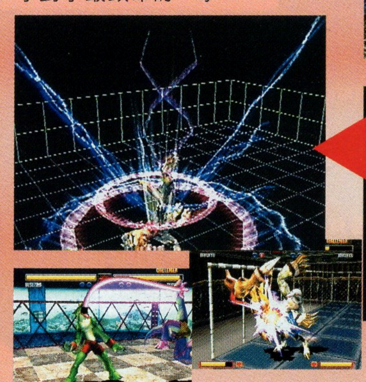


### 格鬥・BEAST DRIVE

本作中的最大特徵「BEAST DRIVE」，是為獸人狀態時消耗全般BEAST GAUGE能源，作出一發逆轉的最終奧義攻擊，而使用後角色亦會立即回復人類的型態，給予對手最致命的一擊。





製造商：ATHENA　發售日：發售中（11月5日）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PUZ / 2P / MEM







# MONEY IDOL EXCHANGER

## $ MONEY $ MONEY $ MONEY $

軟件製造商FACE，一直致力為SNK業務用基板MVS開發遊戲，不過説也奇怪，FACE素來卻很少將其開發的遊戲移植至MVS互換性基板、家庭用機NEO GEO身上，所以其製作的遊戲也很少流行於家庭用機種的市場，而今次為大家介紹的方塊遊戲《MONEY IDOL EXCHANGER》就是其中之一。






可是，由於製造商FACE很少涉足家庭用機種方面的開發，因此《MONEY IDOL EXCHANGER》一直無緣現身於家用庭機種之上。不過約一年前，廠商ATHENA購入了該遊戲的版權，所以《MONEY IDOL EXCHANGER》才有機會於PlayStation上和大家見面，而且遊戲以更多新的元素和模式，令大家再能體會到遊戲的有趣之處。好！閒話休題，現在就讓我們為大家介紹一下《MONEY IDOL EXCHANGER》的各項概要吧！

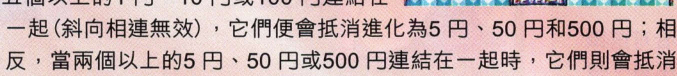
《MONEY IDOL EXCHANGER》是九七年初推出的業務用作品，以日本流通的貨幣「円」作為題材，由《勇者特急MIGHTGAINE》、《勇者警察J-DECKER》，以及《魔法騎士RAYEARTH》的CHARACTER DESIGN石田敦子負責人物設計，亦因為遊戲的題材新穎、角色討好，所以遊戲於日本中備受好評，是一個頗受歡迎的作品。

## 操作方法

| | |
|---|---|
| ←or→ | 左右移動 |
| ↓×2 | 將円下降一項 |
| START掣 | 遊戲開始及暫停 |
| ×掣 | 円回收 |
| ○掣 | 円投出 |

## 規則説明

《MONEY IDOL EXCHANGER》的玩法基本上與一般方塊十分相似，以「円」的回收和投出，將相同的「円」抵消進化，成為另一種價格的「円」。至於抵消的法則是要將五個以上的1円、10円或100円連結在一起（斜向相連無效），它們便會抵消進化為5円、50円和500円；相反，當兩個以上的5円、50円或500円連結在一起時，它們則會抵消進化成10円、100円和1000円，而到最後進化至1000円時，「円」才會完全消除。

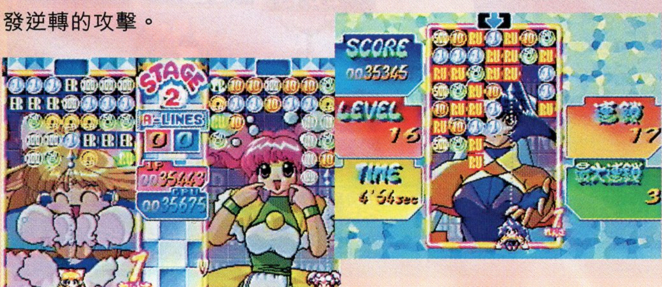




■遊戲的操作説明中，有着詳細規則和連鎖心得供玩者參考

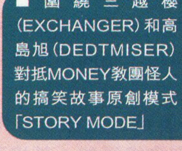
另外，《MONEY IDOL EXCHANGER》不單止能與一般方塊遊戲同樣設計各種抵消進化的連鎖，而且還可以在連鎖自動進行的時候，一邊將其他的「円」抵消進化，令連鎖組合於一起，成為更高HIT數的連鎖，加速抵消進化和增強對戰時的障礙攻擊。

除了以上六種「円」之外，遊戲中亦存在着兩種輔助玩者抵消「円」的道具「ER」和「RU」。其中「ER」是主要將受接觸的「円」完全消除，而「RU」則是將受接觸的「円」自動進化一段，只要將兩個相同性質的道具放置在一起，它們便會自動產生效果，於危急關頭中作出一發逆轉的攻擊。





■當自方「円」處於數量不足的時候，玩者可以將「円」的數量增加一項，令到「円」的數量取得平衡，更易於抵消




■一人練習模式中，電腦會從玩者的分數、最大和累積連鎖，對玩者判段評級，發出「段位認定書」




■圍繞三越櫻（EXCHANGER）和高島旭（DEDTMISER）對抵MONEY教團怪人的搞笑故事原創模式「STORY MODE」



製造商：Victor Interactive Software 發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM

Present by：山寺良牙

# 招緣貓？貓貓關係





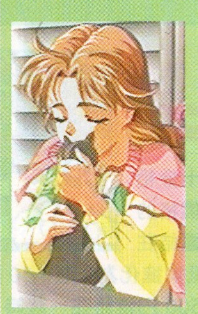

## 故事

主角一天在地上拾到一顆貓眼石般的飾物，就在主角想著變成貓時，發覺自己真的變成了一頭貓，後來從飾物的原主人「セリーナ」口中得知，這吊飾是有種魔力，能將人變成貓，當然亦可打回原形，不過由於被主角拾到，一定要在74日後手能還給「セリーナ」，於是，這74日間主角利用變身技巧去探求女孩的日子便由此開始。




## 遊戲特色

《貓貓關係》這遊戲基本上是一隻戀愛SLG，不過在好感度(類似)方面，則有兩個不同的穩藏值，其一是平常戀愛SLG中，女孩對主角的好感度，另一個就是主角變身成貓後，女孩與貓貓有友好關係，基本上兩個值均是遇到女孩多的話便會上昇，當上昇到一定的程度後，而且時間地點配合的話，更可能會出現特別事件。



不過始終，遊戲的最大最大特色，就是主角能變成貓，到女孩的家中，除了與女孩玩外，有時更可聽到孩的心聲，從而令玩者能決定下一步的行動。







## 遊戲基本系統

基本，主角每天一起身便上學，在上學途中，有可能遇到其他的女孩。

之後便會上課，有時課堂中段(小休)時會在校內遇到其他的女孩。

接下就是中午的時段，該時段玩者可選擇想到的地方，當然那些地方會有女孩出現，想增加心儀女孩的好感度，其中一個最直接的方法也是在這段時間；不過並不保証玩者可100%遇到目標的女孩，至於有關女孩出現的地點，可參閱鄰頁的特別附表。

放課後，玩者亦有兩個選擇，其一是留在校內，其二是走到街上。留在校內的話，玩者需選擇想見的女孩，之後便會自動去找她，不過並不是一定找到的；走到街上當然亦是還有關的地點，至於能否遇到女孩就得看玩者的運氣了！另外說一點，街上有一所名叫占卜館「占い館」的地方，在該處可找セリーナ占卜一下，而實際上，這是得知哪一位女孩與玩者有最高的好感度。

回家前，玩者有可能遇到其他女孩，至於怎做的就得看玩者了！

回到家後，玩者可選擇變身成貓到女孩的家，當中有時也會有選項，不同的選資可能會影響到與女孩的友好度。

註：到星期六玩者可約女孩在星期天約會，不過女孩並不一定會接受的；若接受的話星期天便會自動去到約會。





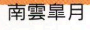




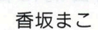



# 主要出場人物

坂本ちはる
「CV：桑島法子」
級別：高中二年A班
生日：4月3日
血型：O
身高：158cm
三圍：B83 W57 H85
興趣：聽音樂
所屬學會：女子壘球部
喜歡的地方：公園、熱鬧的地方
過週日的方法：與朋友一起購物

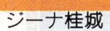


香坂まこ
「CV：川田妙子」
級別：高中二年C班
生日：6月27日
血型：O
身高：153cm
三圍：B76 W51 H80
興趣：研究魔術
所屬學會：超常現象研究部
喜歡的地方：學會房間、圖書館
過週日的方法：實驗





御所河原明日香
「CV：冰上恭子」
級別：高中二年C班
生日：9月9日
血型：B
身高：155cm
三圍：B80 W54 H82
興趣：占卜、看教育電視
所屬學會：茶道部
喜歡的地方：寂靜的地方
過週日的方法：日本舞、奏琴



来生めぐみ
「CV：池澤春菜」
級別：高中二年B班
生日：11月19日
血型：A
身高：161cm
三圍：B82 W54 H84
興趣：種盆栽
所屬學會：無
喜歡的地方：植物園、盆栽店
過週日的方法：研究盆栽、做藥用茶



來留間京子
「CV：高山みなみ」
級別：高中二年A班
生日：1月1日
血型：AB
身高：163cm
三圍：B86 W58 H86
興趣：？
所屬學會：無
喜歡的地方：少人的地方
過週日的方法：賺職

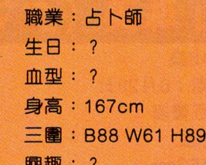
## 特別附表——人物中午時間出現地點表

南雲皐月
「CV：三石琴乃」
級別：高中二年A班
生日：5月7日
血型：A
身高：165cm
三圍：B84 W58 H86
興趣：空手道
所屬學會：無
喜歡的地方：道場、能游泳的地方
過週日的方法：遊戲機

ジーナ桂城
「CV：大谷育江」
級別：高中二年B班
生日：2月19日
血型：B
身高：167cm
三圍：B90 W60 H89
興趣：跳舞
所屬學會：無
喜歡的地方：可以看到海的地方
過週日的方法：跳舞、學日語







セリーナ
「CV：高乃麗」
職業：占卜師
生日：？
血型：？
身高：167cm
三圍：B88 W61 H89
興趣：？

| 日期＼地點 | 2A課室 | 2B課室 | 2C課室 | 教員室（職員室） | 走廊（廊下） | 運動場（グラウンド） | 體育館 | 正門 | 校舍 | 大門（玄關） | 超常研 | 圖書室 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10／12－10／21 | 坂本ちはる、香坂まこ、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる、香坂まこ、ジーナ桂城 | 南雲皐月、御所河原明日香 | 来生めぐみ | 御所河原明日香 | 來留間京子 | 坂本ちはる、香坂まこ | x | 来生めぐみ |
| 10／22－10／31 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる、香坂まこ、ジーナ桂城 | 南雲皐月、御所河原明日香 | x | 御所河原明日香 | 來留間京子 | 坂本ちはる | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |
| 11／1－11／10 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる、香坂まこ、ジーナ桂城 | 南雲皐月、御所河原明日香 | 南雲皐月 | 御所河原明日香 | 來留間京子 | 坂本ちはる、香坂まこ、ジーナ桂城 | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |
| 11／11－11／20 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる、御所河原明日香 | 南雲皐月 | 南雲皐月 | 御所河原明日香 | 來留間京子 | 坂本ちはる、御所河原明日香 | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |
| 11／21－11／30 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる | 南雲皐月、御所河原明日香 | 南雲皐月、香坂まこ | 御所河原明日香、ジーナ桂城 | x | 坂本ちはる | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |
| 12／1－12／10 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | 来生めぐみ | 坂本ちはる、香坂まこ | 南雲皐月、香坂まこ、御所河原明日香 | 南雲皐月 | 御所河原明日香 | x | 坂本ちはる | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |
| 12／11－12／20 | 坂本ちはる、南雲皐月、ジーナ桂城 | ジーナ桂城、来生めぐみ | 香坂まこ、御所河原明日香、ジーナ桂城 | x | 坂本ちはる、香坂まこ、御所河原明日香 | 南雲皐月、御所河原明日香 | 南雲皐月 | 御所河原明日香 | x | 坂本ちはる | 香坂まこ | 香坂まこ、来生めぐみ |







製造商：SETA　發售日期：發售中（11月5日）
售價：6800日圓　記憶：12（EACH SAVE）
AVG/ MEM

TEXT：XYZ




# REAL 麻雀 ADVANTURE～往海去

## 嗯……原來真係唔駛打麻雀……

**真係玩到冇嘢好玩，繼《美少女雀士》推出AVG遊戲之外，現在就連歷史悠久的《REAL麻雀》亦推出其AVG遊戲了（其實這是一隻名不符實的溝女遊戲），不知大家對這系列的人物（女孩子）有沒有興趣呢？**

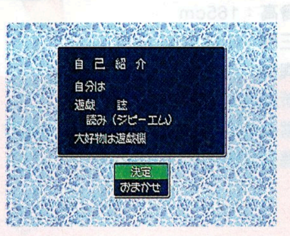
## 故事講乜？

WELL……其實故事真係非常之咁簡單，玩者（主角）是一個對採化石非常熱心的年青人，而每年他也會參加在夏天才舉行的「化石格蘭披治」大賽，這便是主角來到這個名叫「浜ヶ崎」的地方的真正目的，不過，在這個地方之上亦有非常多青春的女孩子，身為一個男性，又怎能錯過這麼好的機會呢，所以在這小小的地方之上，主角將會為化石和女孩子而努力呢！

## 遊戲模則

主角在這個遊戲之中只要在浜ヶ崎之中生活一個月，從8月1日到8月31日為止，在這一個月之內，主角在星期一到星期五（月曜日——金曜日）也要進行採堀化的工作，只有在星期六及星期日（土曜日——日曜日）才可以約會女孩子，這便遊戲的模則，而到了31日，便是「化石格蘭披治」的公布日期，過了這日，主角便要離開這個地方……

要開始遊戲，首先便是要為主角定立一個名字，玩者先在TITLE畫面選擇「NEW GAME」，之後便可以設定主角的名字；之後便正式的開始遊戲。







## 選項

在TITLE畫面之上，除了「NEW GAME」之外，亦有其他的選項，在NEW GAME之下的是「CONTINUE」，這是讓玩者繼續未完的遊戲，當然，玩者一定要有SAVE才可以使用這個選項；而這個遊戲最特別的選項便是「AUTO PLAY」了，因為這是一個由電腦自行遊玩的模式，按動這選項之後，遊戲便會自動開始，而且玩者大可以放開手掣因為電腦會自行進行遊戲，就連那些選項也會為玩者辦妥，這個模式真是非常便利，不過，唔係自己玩總會有冇點……

至於第4個選項——「?????」是一個只看ENDING的選項，當然是要玩者先CLEAR一次才可以在這裏看回ENDING，而ENDING亦分有HAPPY END和SUPER END兩種，能夠看多少便要靠玩者自己了；最後的OPTION其實只是一個調校音效的選項而已。

## 人物簡介



### 遠野瑞希（みづき）

年齡：17歲
出生日期：6月27日
星座：巨蟹座
血型：A型
身高：164cm
三圍：B‧88cm/ W‧58cm/ H‧87cm

### 栗原 真理

年齡：24歲
出生日期：4月11日
星座：白羊座
血型：O型
身高：168cm
三圍：B‧87cm/ W‧56cm/ H‧89cm

### 古烈斯‧嘉蘭（クリス‧ガーランド）

年齡：23歲
出生日期：8月18日
星座：獅子座
血型：B型
身高：172cm
三圍：B‧93cm/ W‧58cm/ H‧89cm

### 早田 晶

年齡：17歲
出生日期：10月21日
星座：天秤座
血型：O型
身高：152cm
三圍：B‧89cm/ W‧57cm/ H‧88cm



### 藤原 綾

年齡：17歲
出生日期：1月19日
星座：山羊座
血型：AB型
身高：169cm
三圍：B‧79cm/ W‧56cm/ H‧85cm

### 香山 珠美（タマミ）

年齡：16歲
出生日期：6月28日
星座：巨蟹座
血型：A型
身高：153cm
三圍：B‧76cm/ W‧61cm/ H‧82cm

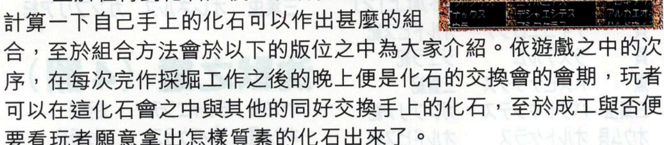
### 來宮 有加利（ゆかり）

年齡：19歲
出生日期：2月13日
星座：水瓶座
血型：A型
身高：163cm
三圍：B‧82cm/ W‧57cm/ H‧85cm

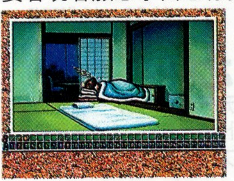
# 點樣堀化石？



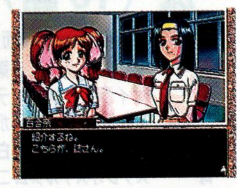
哈！真係好諷刺，因為這隻遊戲的最後目的除了是結識女孩子之外，便是利用那些化石來作比賽，可惜，除了那兩天的「泡妞日」之外，其餘要採掘化石的5日均是自動進行的，玩者只可任由擺佈，而所堀出來的化石亦是隨機出現，的，所以，這是非常講求玩者的「彩數」。



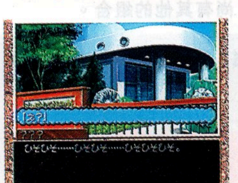
至於在得到化石之後，玩者便要好好的計算一下自己手上的化石可以作出甚麼的組合，至於組合方法會於以下的版位之中為大家介紹。依遊戲之中的次序，在每次完作採堀工作之後的晚上便是化石的交換會的會期，玩者可以在這化石會之中與其他的同好交換手上的化石，至於成工與否便要看玩者願意拿出怎樣質素的化石出來了。



而在化石之中，亦有不同的分類，便是普通（COMMON．コマン）、非一般（UNCOMMON．アンコマン）和罕有（RARE．レア）。普通的化石價值最低，而且其點數亦比較少，大多會是在1000點以下；至於非一般的化石，點數大約在1000至2000點之間，而ICON則會以綠色來表示；最後的便是以紅色來表示的罕有化石，這種化石的點數會達到3000點或以上。



# 不同EVENT的發生．ATS系統



其實《REAL麻雀ADVANTURE～往海去》是一隻有百份之九十的戀愛育成遊戲，所以在遊戲之中玩者要花比較多的時間在「追女仔」之上，而其遊戲方法和其他的同類遊戲差不多，七名不同的女孩子會在特定的時間之內在特定地點出現，而玩者在選定目標之後便可以全力出擊，而在遊戲進行之中，很多時要小心那些多於一名女孩子出現的場會，因為對話之中有一些是非常敏感的，要非常小心作答。





此外，在遊戲之中有一種名叫「ATS」的對答系統，這系統的全名是「ACTIVE TALK SYSTEM」，其實這系統是一種限時作出決定的系統，玩者在遊戲之中會見到一些「雲形」的對白框，這便是ATS系統進行的開始，玩者會見到出現的對話會像卡拉OK一樣的行走，玩者要在未行完一行之前作出決定，基本上答案是YES話，按A掣便可以了，如果是NO的話，只要不理會它便算完成，這ATS系統亦是遊戲之中不少分歧點的指標，大家要非常小心留意！



# 全化石表．化石組合表

## 索引：

紅色——罕有
綠色——非一般
ジュラ紀——侏羅紀
オルドビス紀——奧陶紀
デボン紀——泥盤紀
ガンブリア紀——寒武紀
シルル紀——志留紀
レア度——罕有度
ウオム貝——鸚鵡貝
ウニ——海膽
さそり——蠍子

## 化石表

| 種類 | 名称 | レア度 | 得点 | 地層 |
|---|---|---|---|---|
| 貝 | リリヤレックス | レア | 2700 | 第三紀 |
| | ムレクスル | コモン | 900 | 第三紀 |
| | ヴィヴィパルス | コモン | 500 | ジュラ紀 |
| | ディコエロシア | アンコモン | 1300 | オルドビス紀 |
| | レプタエナ | コモン | 800 | オルドビス紀 |
| | マクロスピリファー | コモン | 600 | デボン紀 |
| | ラステルム | アンコモン | 2000 | ジュラ紀 |
| | カマ | コモン | 700 | 第三紀 |
| 魚 | ディケロフィゲ | コモン | 700 | 三畳紀 |
| | パチテリソップス | コモン | 800 | ジュラ紀 |
| | ラコレピス | コモン | 900 | 白亜紀 |
| | ディプロマイスツス | コモン | 600 | 第三紀 |
| | レウキスクス | アンコモン | 1300 | 第三紀 |
| | ケイラカンツス | レア | 3100 | デボン紀 |
| | ディプラカンツス | コモン | 500 | デボン紀 |
| | Pスピナックス | アンコモン | 1600 | 三畳紀 |
| 三葉虫 | クテノウラ | コモン | 800 | シルル紀 |
| | オンニア | コモン | 700 | オルドビス紀 |
| | パラレユルス | アンコモン | 1500 | デボン紀 |
| | アカダグノスツス | レア | 3000 | ガンブリア紀 |
| | パラドキシデス | コモン | 900 | ガンブリア紀 |
| | カリメネ | コモン | 500 | シルル紀 |
| | ファコプス | コモン | 600 | 石炭紀 |
| | オレネルス | アンコモン | 1500 | ガンブリア紀 |
| オウム貝 | ニッポニテス | レア | 2900 | 白亜紀 |
| | デシャエシテス | コモン | 900 | 白亜紀 |
| | プシロケラス | コモン | 800 | ジュラ紀 |
| | コスモケラス | コモン | 700 | ジュラ紀 |
| | オルトケラス | アンコモン | 1300 | オルドビス紀 |
| | ケノケラス | コモン | 500 | 三畳紀 |
| | キルトケラス | アンコモン | 1800 | オルドビス紀 |
| | エストニオケラス | コモン | 600 | オルドビス紀 |
| ウニ | ヘミギダリス | レア | 3200 | ジュラ紀 |
| | コレオプレウス | アンコモン | 1100 | 第三紀 |
| | チロキダリス | コモン | 500 | 第三紀 |
| | アルカエオキダリス | コモン | 900 | 二畳紀 |
| | ハルドウイニア | コモン | 700 | 白亜紀 |
| | テムノキダリス | コモン | 600 | 白亜紀 |
| | トリサレニア | アンコモン | 1700 | 白亜紀 |
| | フィモソマ | コモン | 800 | 第三紀 |
| 骨 | ディプロカウルス | アンコモン | 1400 | 二畳紀 |
| | メガロケファルス | コモン | 600 | 石炭紀 |
| | アファネラマ | コモン | 500 | 三畳紀 |
| | ステレオステルヌム | レア | 2800 | 二畳紀 |
| | ゲオケロン | コモン | 900 | 第三紀 |
| | キモケリス | コモン | 700 | 白亜紀 |
| | ホメオサウルス | コモン | 800 | ジュラ紀 |
| | ネウスチコサウルス | アンコモン | 1800 | 三畳紀 |
| さそり | パラカルキノソマ | レア | 3500 | シルル紀 |
| | パライソブツス | レア | 3500 | 石炭紀 |

## 化石基本組合表

化石的組合基本上和麻雀的沒有大分別，不過每次的組合只要8個化石，組合的方式是2＋3＋3，其中的「2」是兩個完全一樣的化石，至於之後的3＋3便是以下的不同組合了。

## 暗刻（1翻）

三個同名稱的化石組合，必定要加上「2」

三葉虫　オンニア　オルドビス紀
三葉虫　オンニア　オルドビス紀
三葉虫　オンニア　オルドビス紀

## 同地層（2翻）

三個同地層（紀元）的化石的組合，必定要加上「2」

貝　ヴィヴィパルス　ジュラ紀
貝　ヴィヴィパルス　ジュラ紀
貝　ラステルム　ジュラ紀

## 六色（6翻）

除了蠍子之外，全部種類也要一隻的化石組合，必定要加上「2」

貝　リリヤレックス　第三紀
魚　ディケロフィゲ　三畳紀
三葉虫　クテノウラ　シルル紀
オウム貝　ニッポニテス　白亜紀
ウニ　トリサレニア　白亜紀
骨　ディプロカウルス　二畳紀
貝　ラステルム　ジュラ紀
貝　ラステルム　ジュラ紀

## 三色（3翻）

三種同種類的普通、非一般和罕有的化石組合，必定要加上「2」

三葉虫　アカダグノスツス　ガンブリア紀
三葉虫　パラレユルス　デボン紀
三葉虫　ファコプス　石炭紀

## 色一色（4翻）

完全同種類的化石組合，必定要加上「2」

魚　ディケロフィゲ　三畳紀
魚　ディケロフィゲ　三畳紀
魚　ディケロフィゲ　三畳紀
魚　ディケロフィゲ　三畳紀
魚　ケイラカンツス　デボン紀
魚　ケイラカンツス　デボン紀
魚　ディプラカンツス　デボン紀
魚　Pスピナックス　三畳紀

## 地層一色（4翻）

完全相同紀元的化石組合，必定要加上「2」

貝　ラステルム　ジュラ紀
貝　ラステルム　ジュラ紀
貝　ヴィヴィパルス　ジュラ紀
オウム貝　プシロケラス　ジュラ紀
オウム貝　コスモケラス　ジュラ紀
オウム貝　コスモケラス　ジュラ紀
骨　ホメオサウルス　ジュラ紀
骨　ホメオサウルス　ジュラ紀

## 一盃口（2翻）

兩組（3個化石）完全一樣的化石組合，必定要加上「2」

ウニ　ヘミギダリス　ジュラ紀
ウニ　トリサレニア　白亜紀
ウニ　ハルドウイニア　白亜紀
ウニ　ヘミギダリス　ジュラ紀
ウニ　トリサレニア　白亜紀
ウニ　ハルドウイニア　白亜紀

以下便是一些特殊的化石組合：

## 一氣貫通（8翻）

完全相同紀元的化石組合，不必加上「2」

骨　ディプロカウルス　二畳紀
骨　メガロケファルス　石炭紀
骨　アファネラマ　三畳紀
骨　ステレオステルヌム　二畳紀
骨　ゲオケロン　第三紀
骨　キモケリス　白亜紀

## 二流（9翻）

除蠍子之外，每種也要一個非一般的化石組合，不必加上「2」

貝　ディコエロシア　オルドビス紀
貝　ラステルム　ジュラ紀
魚　Pスピナックス　三畳紀
三葉虫　パラドキシデス　ガンブリア紀
オウム貝　オルトケラス　オルドビス紀
オウム貝　キルトケラス　オルドビス紀
ウニ　トリサレニア　白亜紀
骨　ディプロカウルス　二畳紀

## 一流（10翻）

全部由罕有化石組合而成的排列

貝　リリヤレックス　第三紀
魚　ケイラカンツス　デボン紀
三葉虫　アカダグノスツス　ガンブリア紀
オウム貝　ニッポニテス　白亜紀
骨　ステレオステルヌム　二畳紀
ウニ　ヘミギダリス　ジュラ紀
さそり　パラカルキノソマ　シルル紀
さそり　パライソブツス　石炭紀

## 人魚之瞳（4翻）

貝　ヴィヴィパルス　ジュラ紀
貝　ディコエロシア　オルドビス紀
貝　レプタエナ　オルドビス紀

## 太陽之環（4翻）

魚　ケイラカンツス　デボン紀
魚　ディプラカンツス　デボン紀
魚　Pスピナックス　三畳紀

## 原始之炎（4翻）

三葉虫　カリメネ　シルル紀
三葉虫　ファコプス　石炭紀
三葉虫　オレネルス　ガンブリア紀

## 沈默之鐘（4翻）

オウム貝　デシャエシテス　白亜紀
オウム貝　プシロケラス　ジュラ紀
オウム貝　エストニオケラス　オルドビス紀

## 水底之刃（4翻）

ウニ　テムノギダリス　白亜紀
ウニ　トリサレニア　白亜紀
ウニ　フィモソマ　第三紀

## 轉生之夢（4翻）

骨　アファネラマ　三畳紀
骨　ステレオステルヌム　二畳紀
骨　ゲオケロン　第三紀

註：以上的「基本組合」只是一般組合示範，尚有其他的組合。



製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：未定　記憶：未定　容量：未定
RPG／1人／MEM

TEXT：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA

デビルサマナー ソウルハッカーズ SOUL HACKERS

# 女神轉生系列移植作

## 專為PlayStation版而設的新元素

### 近未來的電腦網絡世界

《SOUL HACKERS》不論在系統或故事連繫上，都是《女神》系列SS頭炮《DEVIL SUMMONER》的延續，整體來説更是集《真・I》、《真・II》和《PERSONA》之大成。遊戲發生在電腦網絡相當發達的近未來天海市，適逢網上都市PARADIGM X的啟用學生、白領以至家庭主婦都樂在其中，唯獨它背後所隱藏的陰謀卻…



■電腦網絡充斥着生活的天海市

### 性格絕不虛浮的角色設定

《女神轉生》的魅力，除了帶點末世感的獨特世界觀與精彩的惡魔合體外，最具特色的當然是那些出自金子一馬的角色和惡魔，造型富現代感且形象突出，此外角色的性格並非直接單純，從各事件中可看出其人性化的一面，這一點在本作最能夠表現出來。

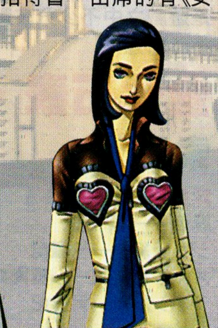

■SPOOKY六人眾（由左至右）主角、遠野瞳、芳賀佑一、北川潤之介、迫真悟、櫻木雅弘

既然是移植作，為了吸引玩過原版的人新元素當然少不了，現已知道增設了讓玩家回想劇情用的Digest Mode、新登場角色（還是惡魔？）、描述故事背景的新事件、GUMP用新軟件、SS版時要利用抽獎特別碟才可進入的幻之迷宮和《PERSON》時的賭場等，此外亦考慮對應PocketStation。


■追加了GUMP用軟件種類

### 緊急宣布！女神班底超新作！

現有關於《女神》最新作的情報，在明年1月31日ATLUS將於六本木WELFARE舉行一個名為「闇之安息日」的招待會，出席的有《女神》系列監督岡田耕治、惡魔繪師金子一馬和FAMI通編集長濱村弘一等名人，屆時會出布該新作的內容，而同日下午亦會舉行一個叫「光之彌撒」的COSPLAY大會。

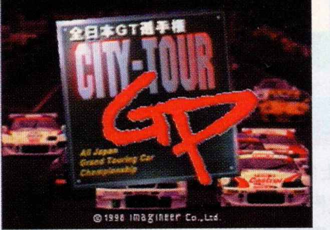


■兩名身穿類以近未來校服的新角色，難度代表新作會是《PERSONA 2》?

*遊戲畫面與人物設定均取自SS版

製造商：IMAGINEER　發售日期：發售中(10月30日)
售價：6800日圓　記憶：3 PAGES
RAC/ MEM/ 2P/ 對應震盪PACK

TEXT：車人

# CITY TOUR GRANDPIX～全日本GT選手權～



## 點解公路會係咁嘅？

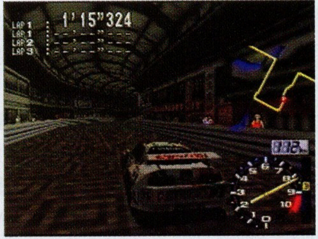
### 究竟遊戲鬥啲乜？

在《CITY TOUR GRANPIX～全日本GT選手權～》之中，玩者可以選擇的遊戲模式其實只有3個，分別是「CHAMPIONSHIP」、「TIME TRAIL」和「BATTLE」。

■遊戲模式選擇畫面。



■SPECIAL STAGE試圈是比較易的。


■遊戲之中的賽道是相當刁鑽的。

在開始比賽道前，大家要先清楚遊戲的操作，因為在遊戲之中，玩者是可以使用3D STICK和一般的「十字掣」來控制賽車的，這樣便可以適應不同玩者的需要。

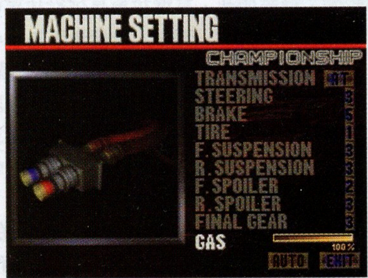
首先，在「CHAMPIONSHIP」之中，玩者先是要選擇自己的戰車，之後便是要在賽道之上作試圈，這是非常重要的，因為這決定玩者的排位，所以，成績越好便可排在更前的位置，而在比賽之中，玩者便要完成每一場的賽事，在比賽之中，玩者記着不要隨便選擇「GIVE UP」這個指令，因為這是放棄比賽的指令，在放棄一場賽事之後，便會立刻跳往第2場比賽，如此類推，直至完成所有的賽道為止。在試圈之中，玩者有兩個方法可以使用的，首先是一般的以3個圈為限的試圈；而另一種則是「SPECIAL STAGE」，其實這也是一樣的，唯一不同的是在「SPECIAL STAGE」之中，玩者是要先行一個熱身圈，之後以一個圈的時間來決定排位。

而在《CITY TOUR GRANPIX～全日本GT選手權～》中的「TIME TRAIL」模式和其他同類遊戲之中的是一樣的，這是讓玩者和時間比賽的模式；最後的「BATTLE」模式則是讓玩者和其他玩者比賽的模式，當然，如果是沒有其他玩者的話，玩者亦可以選擇和電腦比賽。

### 工欲善其事．必先利其器……

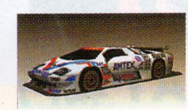
相信在遊戲之中最好玩的地方便可以自行為賽車SETTING，在遊戲之中，玩者可以選擇的賽車實非常多，共有14部，而每部賽車之上也有兩位車手，他們一個是負責駕駛，一個是負責導航的，當然，所有的資料也是預設的，玩者是不可以自己車手的組合。

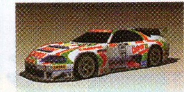
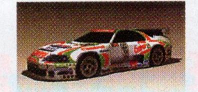
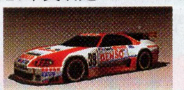
而在遊戲開始前，大家是可以為自己的賽車調校一下的，這點也是非常重要的，因為，如果調校失當的話，便一定可以得到好成績。在調校賽車之時，玩者其實是有兩個選擇的，一個是自己調校，另一個當然是自動調校(AUTO)。如果玩者是選擇自己調校的話，便小心了，因為總共有9項要設定的，分別是波箱(TRANSMISSION)、轉向(STEERING)、剎車系統(BRAKE)、車軚(TIRE)、前懸掛系統(F.SUSPENSION)、後懸掛系統(R.SUSPENSION)、頭翼(F.SPOILER)、尾翼(R.SPOILER)、齒輪比(FINAL GEAR)和燃料(GAS)，其中GAS一項是只有設定跑24個圈的賽事之中才會出現的設定，大家要小心注意。



■大家可以選擇自己SET車又或是AUTO。











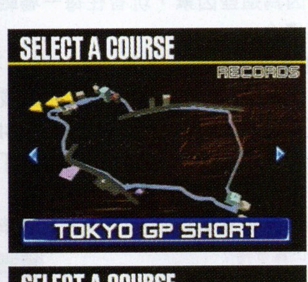

■遊戲之中可以使用的14部車。

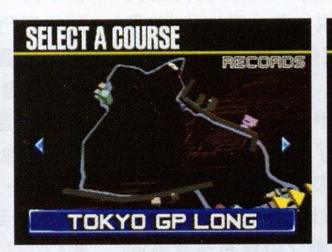
### 賽道特點介紹

在遊戲之中，雖然有3個不同的遊戲模式，不過，實際上玩者可以選擇的賽道亦只有6條，這些賽道是分別在3個不同的地方之中，而且亦只是長和短賽道的分別而已，這3個地點便是東京(TOKYO)、京都(KYOTO)和河口湖(Lake FUJI)，這3個地方的賽道也有分為短(SHORT)和長(LONG)，所以便總共便有6條賽道了。

在所有的賽道之中也有一個共同的特點，便是非常多「直角彎」，這也是遊戲之中的最大特點，不過，這同樣是遊戲之中最致命的地方，因為大多的直角彎，所以在操控上是要非常之小心，否則便一定會撞到飛起！另一方面，賽道兩旁的位置是非常危險的，如果玩者不慎撞向兩旁的話，便會變成「碰碰車」，尤其是當玩者的車是以極高速向前駛之時便更加明顯，小心！

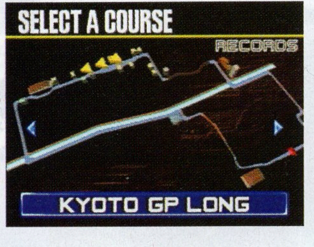
### 遊戲中的6條賽道



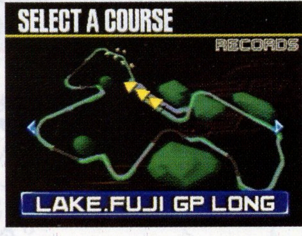












製造商：TAKARA　發售日期：預定1999年2月發售
售價：5800日圓　記憶：BLOCK數未定
ACT/ MEM/ 2P/ 對應ANALOG控制器/ 對應DUAL SHOCK

TEXT：田田田田黑龍

# 裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH

## 又一隻紀念作遊戲誕生

15年，說時遲那時快，轉眼間TV版的《裝甲騎兵》完結至今已經15年了，為了紀念這個日子，TAKARA便製作了這隻名為《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》的動作遊戲。

就好像《機動戰士 高達》一樣，《裝甲騎兵》可說是和大家一同成長的作品，在早前已經推出過的Playstation遊戲《裝甲騎兵外傳 藍騎士物語》可以說是促成這隻《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》推出的原因。因為，這次推出的《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》，其系統基本上是和上一次的《裝甲騎兵外傳 藍騎士物語》差不多，所以以才會有以上的說法。

## 全新的故事

在新的《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》之中，故事方面是全新的製作，說雖如此，其實故事是依從故事中的「正史」而製作的，而以這個「正史」作為藍本，製作人員便着手為玩者創造出新的《裝甲騎兵》故事。

這次的時代背景是在艾斯拉傑斯曆7212年的末期開始，直至7215年之間發生的故事，與動畫版一樣，這次故事是以巴拉蘭度和基加美斯兩軍在宇宙之間的戰鬥作為開端，以第三次銀河大戰的末期直到第四次銀河大戰完結之間的混亂時期為故事的骨幹，主角便是要在這樣的時空之中進行遊戲。

遊戲本身雖然是動作性質，不過遊戲之中所出現的EVENT數目其實一點也不少，EVENT的數目計有100個以上，所以《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》可說是一個概有高故事性，但亦同時包含激烈戰鬥的動作遊戲。

## 幕後製作班底陣容鼎盛

提到《裝甲騎兵》，便不能不提這作品的製作人員，因為這次《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》所起用的製作人員可以說是精英中的精英，除了有人物設計的塩山紀生先生之外，更有大河原邦男先生負責機械設計，所以可以大膽的說一句，這次的《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》一定能將《裝甲騎兵》的精髓帶進遊戲的世界之中！

而為了要製作這次的《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》，塩山紀生先生設計了多至40個的原創人物，其中包括本作中的主角以及其他的敵人等。當然，大河原邦男先生的機械設計也是重點之一，除了一般的機械設計之外，在遊戲之中更有非常多的部件供玩者改造自己的AT，這也是遊戲的賣點！



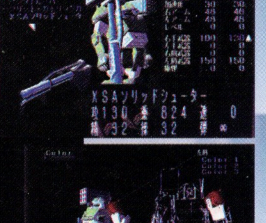
◆塩山紀生的人設，大家也相當的熟悉了。

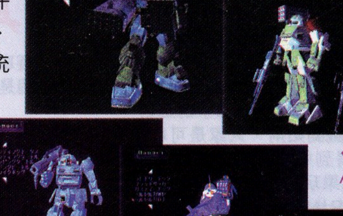
## 絕對自由的AT創作空間

如果大家對上一次推出的《裝甲騎兵外傳 藍騎士物語》仍有印像的話，一定會記起上次那些精采的戰鬥，不過大家不要看到這樣的戰鬥便滿足，因為在新作《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》之中，戰鬥製作得更加精采，因為使用到Playstation那高質素的解像功能，便可以將那22種的AT毫無保留的逞現在玩者們之前。



以上的22種只是系列之數目，事實上，可以供玩者設計的空間其實是無限大的，因為在遊戲之中玩者可以製作的空間是非常之大，因為在遊戲之中，玩者可以真真正正的將自己的AT「改頭換面」，由最簡單的色調轉變，以至將機體上的不同部份更換也可以做得到，大家可能會以為只是上一隻的翻版而已，如果這樣想便錯了，因為在《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》之中，可以給玩者裝配上AT之上的配件數目是有200種之上的，所以才可以說是給玩者無限大的創作空間！這些配件包括不同的機體部份、武器，甚至是驅動系統也有，可式式俱備。







◆多姿多采的AT組合。

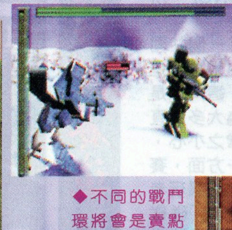
## 多姿多彩的AT戰鬥

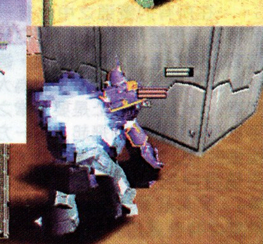
不論玩者怎樣的改裝自己的AT，最後也是要和對手決一高下，不過，這才是遊戲真正的意義，在戰鬥之中，其實也包含了非常多的要素，戰鬥的時間可以是早、午、晚，同時，天氣亦是另一個要注意的要素，當然，敵方AT的能力亦是要非常小心觀察的，因為這些因素，玩者在每一場戰鬥之前一定要為自己的改裝一下，以適應不同的戰鬥場合。

一直以來的戰鬥大多是一對一的，不過在《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》之中，玩者面對的戰鬥可能會是2對2，又或是3對1的，這是非常有趣的事呢！而更有趣的是在這次的《裝甲騎兵 LIGHTNING SLASH》中，除了AT會有HP顯示之外，就連駕駛者也有其HP顯示，所為的是一個叫「PILOT SYSTEM」的系統，當AT受損，並不表示一定會輸，不過，當駕駛者的HP跌到0便會立刻「玩完」！真是相當有趣呢！

◆大家能夠以寡敵眾嗎？







◆不同的戰鬥環將會是賣點之一。




TEXT BY: 小健健
協力：古拉拉_B、山寺良牙、萬能保母

## 前言：

嘩~~~呀呀，Dreamcast就快出啦。不過，每次在新機推出之前，總會有些甚麼「混亂情況」發生。好像這邊廂又說會來貨不足呀、那裏又說三千塊錢給你訂機、一時又說亞洲版沒有MODEM、又有人說第一天機價會是五千塊錢、遊戲要七百塊錢云云。

WELL，我們這些無助的小市民，在這些時候買機真要萬二分小心啊。有見及此，今期「遊戲誌專題」就請了在《遊戲誌》最諸事八卦的改造人——長官，為我們訪問了幾個曾被騙的市民，為大家披露一些買機時常見的陷阱。不如我們現在就一起來看真點吧。

## 個案一！！給了訂，還要給炒價差額！！

**苦＝還是初中生的無奈苦主、長＝長官**

(註：以下的被訪者影像經過特殊異變效果處理，故出來的影像會跟他本人的外貌有一定的出入，敬請留意)

長：你可否跟大家談談你被騙的經過？

苦：是這樣的。那次我知有部新遊戲機要推出了，於是便向某店舖查詢。店員說可以給我落訂。於是我想了一陣子，就落了訂啦。

長：那你落了多少訂呢？

苦：我落了一千元訂啊。店員說當有貨賣的時侯，機價大約是三千元左右。還說到時我只要拿着那張他發給我的收據，再給那二千元的差額，那就可以了。

長：那之後又怎樣？

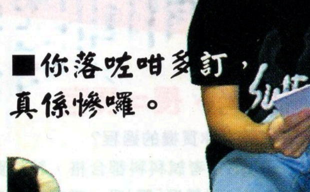
苦：之後到出機之時，我就去店子裏「贖機」。但當我去到時，店員說現在那部機已被炒到五千元了。若果想買機的話，在那一千元訂金之外，還要給四千元才可以啊。我想了一陣子，就覺得太貴，還是不買。但他說不買不是不可以，但這樣叫「撻訂」，那麼那一千元就不回還給我了。而且還說若想買較平一點的，等下一批貨吧，不過下一批貨起碼要下個月才有啊。

長：呀？即是既又買不到機，還眼白白給一千元人家？

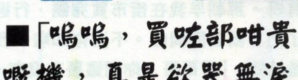
苦：就是這樣啊。由於我覺得這一千元留在那裏越久就越危險，所以我過幾天就厚着臉皮向媽媽借錢。雖然給她罵到狗血淋頭，但總算把新機回來。

長：不過好像過了幾個月，此機的售價就回落了。

苦：是啊。所以我以後也不會訂機了。因為，之後總會有得賣的啊。



■你落咗咁多訂，真係慘囉。



■「嗚嗚，買咗部咁貴嘅機，真是欲哭無淚囉。」

## 個案二！！落訂給人「屈」貴GAME

**原來這裏還有個關於落訂的個案，不如我們又一起去追擊一下。**

**屈＝被屈買貴GAME的小白領、長＝充當記者的長官**

長：你是否又是跟店子落了訂買新機呢？

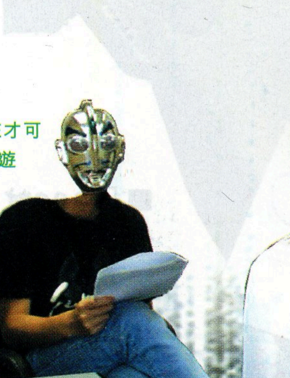
屈：是啊，有新機嘛，我見人人都落訂，於是我又落訂囉。怎知道那間店子這麼可惡！！

長：到你去取新機的時侯，那裏的店員怎跟你說？

屈：說出來就扯火囉。我初時落訂的時侯，只是說要買機。怎知來了貨，他卻說一定要買機連GAME才可以。WELL，心想沒有GAME要機也沒用，那倒沒所謂啦。怎知他要我買的都是一些我覺得不好玩的遊戲。我問有沒有別的遊戲可選，他說沒有。還說甚麼：「一係就買，唔買就無所謂，撻訂啦。」而且最要命的是，那裏的遊戲，比起其他店子的還要貴！！弄到我都不知買不買好。

長：到最後你怎樣？

屈：唉，到最後還不是「揸頭就命」，買了那些GAME囉。之後還要跑去另一間店子買回些我喜歡的遊戲！！還有那些「被屈」而買的遊戲，到現在都是玩了一兩局！！








■被人屈了買一些又貴又不好玩的「死貨」，可以怎樣將它們處置？

## 事後檢討：

當新機或新遊戲推出時，心急的玩者當然想確保自己能第一時間玩到新遊戲。不過若果要落訂的話，大家就要想清楚。因為此時的新機往往是「海鮮價」，不同的地區(甚至同一地方但不同的商舖)價錢、入貨速度也能有很大的出入。如果在某間店子落了訂，自己的選擇可會減少了。如果那間店子經營手法不當，更會很易招至損失。(甚至給店子「任由宰割」)尤是現在Dreamcast即將推出，這方面的問題也值得大家關注了。所以若果真是要訂機的話，可以找一間相熟的店子啊。

■莫非是用來當煙灰缸？(吸煙危害健康呀~~)

# 個案三！！無良商人「蝦」師奶

### 哥＝對遊戲機不大熟悉的哥師奶、長＝長官

長：這位太太，可否跟我們說說那次你買機的過程？

哥：沒有呀，我見到我個仔——阿B仔考試科科都合格，就想買部遊戲機給他玩囉。呢，即是那個甚麼「PS」甚麼「STATION」呀。哎呀，我又想給個仔一個驚喜，所以就沒有跟他一起去買機囉，怎知這樣就出事囉。

長：怎樣出事呢？

哥：沒有呀。那朝早我在街市買完餸，行過商場那間遊戲機店，見店子又開了門，就去問問啦。不過你知啦，我們又怎會知道遊戲機的東西？於是就問：「呀哥哥，你們這裏有沒有一部叫甚麼『PS』甚麼『STATION』的遊戲機賣？」

長：那個店員又怎樣答你呢？

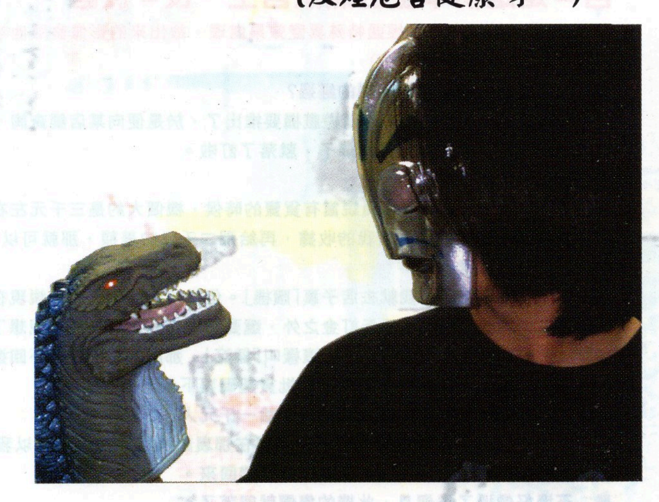
哥：呵，他說：『有！！本來外面是千四元淨機的，現在見是你，千三元賣給你啦。』

長：但是現在一部PlayStation連普通手掣都是一千而已啊。(玩具豆斗城都是賣$998)

哥：哎呀，我怎知道這些東西呀。我聽到他肯平一百元給我，就以為拾到寶囉。之後我給了千三元給他。不過之後他就說了句：「要不要SAVE CARD呀？沒有SAVE CARD的話，玩玩下SAVE不到，會很麻煩的呀。」你知啦，我就最怕麻煩，免得B仔之後又要買東買西，我就將張SAVE CARD都買了。而且他還說那張甚麼是8合1，很利害的，而且只不過是150元而已。

長：唔？那張應該不是原裝卡來的。而且還要比原裝卡貴50元？！

哥：就是囉。買了回去，給B仔見到，還以為他會很開心，怎知原來那部是二手機來的，甚麼保養書都不見了。最衰還是那張甚麼SAVE CARD，B仔說抄了上去的東西，過兩天就給你洗掉。你說，死不死？唉，今次真是偷雞不到蝕把米了。以後買電器，都是找個懂這些東西的人一起去囉。






■「1300蚊部也唔物唔？係咪真係貴呢個價嘌？」

## 事後檢討：

這些不法商人的行為實在是要不得。不過，我們家長為小朋友買機時就要特別小心，盡可能跟一個對方面有認識的人一起去。又或者去一些應可零售商(如PlayStation Pro Shop)，那就包無撞板啦。




■「我哋呢啲對遊戲機唔係太熟嘅，都係去呢啲舖頭買嘢安心啲嘅。」

## 個案四！！買機送翻版 GAME！！

**莫＝原裝支持者莫老四**
**長＝當然是我們的長官**

長：聞説你是原裝支持者來的，那為何又會買了隻翻版遊戲?

莫：是這樣的，某天我想買一部GAME BOY COLOR，當我行到去一間遊戲店時，發覺該店的GAME BOY COLOR售價是780元，而且還説會送兩隻GAME。我心想，買GAME BOY COLOR的，應該是送同時發售的兩隻對應遊戲——《俄羅斯方塊DX》及《華利奧世界2》吧。這兩隻遊戲現在差不多都要賣二百塊錢一盒吧。如果再加上GAME BOY COLOR，780元真是很便宜啊。

長：如是者，你就決定於這間店子購買GAME BOY COLOR，是不是?

莫：是啊。我跑了進去，問過店員，問清楚買GAME BOY COLOR是連兩隻遊戲嗎? 他説是啊。於是我心中一喜，見那裏又有我心愛的透明紫，於是便不理三七二十一的決定要買。而當我試過機、給了錢後，才發現出了問題~~。

長：是甚麼問題呢?

莫：我那時才知道，原來那兩隻隨機附送的遊戲，不是甚麼《俄羅斯方塊DX》及《華利奧世界2》，而是兩盒16合1！！我見自己又試了機、又給了錢，真是騎虎難下了。雖然不大願意，但到頭來還是把這些東西買了。嘩~~呀呀，現在這些遊戲，兩盒的售價都不超過一百塊錢！！唉，真是一世英明一朝喪囉。

長：WELL，現在一部GAME BOY COLOR，大約都只不過是600多元而已。若果780元是送《俄羅斯方塊DX》及《華利奧世界2》還可以，若果是送這些翻版遊戲的話，就真是比較貴囉。

莫：就是囉。唉，都是怪自己買機心切，沒有好好的看清楚才買……

■「我買咗部鬼咁貴嘅GAME BOY，真係激死囉。」

■「原本想買啲對應GAME BOY COLOR嘅正GAME，點之俾隻16合1我，你話死唔死吖！！？」

### 事後檢討：

其實「買機送翻版GAME」並不只是於GAME BOY上，在PlayStation上亦時有發生。甚麼「買機送10隻遊戲」亦是很多遊戲店招來顧客的噱頭。(不過送的當然是翻版遊戲了)

不過話説回來，雖然這間店子賣翻版軟件着實不該，但以經營手法來看，他們卻沒有説慌。因為店鋪只是説「連兩隻遊戲」，並沒有指名是哪兩隻，只是事主一廂情願的以為是他心中的遊戲罷了。(但多多少少倒有些誤導成份啊)所以，若果我們下次購物的時侯，尤是電器產品，遇有不明白，就要問過清楚，那麼就可以減低受到損失的機會了。

## 個案五！！機價誤導消費者！！

**吳＝當機立斷的吳先生、長＝跟猩猩做訪問的長官**




長：吳先生，可否跟大家分享一下你那次買遊戲機的經歷呢?

吳：好啊，沒有問題。我其實呢，是做貨車司機的。上幾個月，我見家裏沒有甚麼可以玩，悶悶地，而過數天又有班同事來玩，於是就想平平地買部遊戲機來給他們玩下囉。我已經醒目的啦，在樓下那間商場的數間遊戲店中，全部都給我格過了價。而我問到一間，比其他的都要平差不多一百元。你知拉，我們打份牛工的，平得一塊錢得一塊錢嘛，所以我就想在這間遊戲店買機囉。

長：當你決定在這裏買機的時侯，又有甚麼問題發生呢?

吳：首先我當然是一再確定這裏的機價是否真是比其他店鋪平啦，哈哈，原來又真是啊。不過那個店員卻説，那個價錢只是淨機價，不包括內裏的甚麼AV線、火牛及手掣的。如果要買這些配件，就要逐樣逐樣計錢了。

長：唔? 不是一個包裝包括了這些必備的東西的嗎? 怎可以這樣拆散來賣呢?

吳：就是這樣嘛。不過我也不笨，叫他逐樣逐樣配件的價錢加給我看。怎料加加埋埋，只是個變壓火牛就已經要二百多塊錢！！簡直是搶！！加起上來即是比其他店子還要貴三百元啊！！

長：那麼你怎辦呢?

吳：明知那班傢伙是這樣的，我又未給錢，那就當然是不在這裏買啦。之後就跑了去別的店子去買機了。

### 事後檢討：

又是以低價把消費者招來的技倆。但誰也以為那個機價已包括出廠時已備有的周邊配件，所以這樣把周邊配件分開賣，再造成一個機價較低的假象，這其實已是誤導了消費者。遇到這種情況，可以學吳先生那樣，問過清楚明白才進行交易。若有甚麼問題，更可向消費者委員會求助。

遊戲誌專題

# 個案六！！買《拳皇》被硬銷翻版RAM卡事件！！



■電死你~~

**光＝《拳皇》FANS光太郎**
**長＝超級特攝英雄長官**

光：在大半年前我買SATURN版《拳皇97》的時候，曾經有一段不愉快的經歷。

長：不如跟廣大讀者分享一下吧。

光：是這樣的，某天我去一間集中開設遊戲店的商場裏，打算買當時推出不久的SATURN版《拳皇97》。我格價了整個商場的價錢，發現淨GAME幾乎全都是賣380元，唯獨一間是賣320元，如是者，我就去這間遊戲機店買了。

長：之後又怎麼樣?

光：我去到就問：「SATURN版《拳皇97》是不是賣320元？」然而那位哥哥卻說：「不是啊，剛才登錯了價錢，應該是380元才對。」不過我心想，其他地方也是賣380元，這裏也不是比其他店貴，所以我倒不覺有甚麼所謂，這裏買就這裏買吧。

不過當我要GAME的時候，店員卻一面替我找遊戲、一邊拿着盒翻版的擴張RAM卡對着我說：「這是新遊戲來的啊，一定要用這張RAM卡才可玩到，你家裏的RAM卡全都玩不到的呀。買這張卡吧，不然你買了GAME回去也是沒用。」很明顯地這個店員已做出欺騙顧客的行為，而且還喋喋不休的想説服我買這張翻版擴張RAM卡。但我還是不理他，只是說了句：「既然這是原裝遊戲，又怎會只對應一張翻版的擴張RAM卡？如果有甚麼問題的話，我再把遊戲拿回來吧。」聽罷，店員的就不停發出冷嘲熱諷，到頭來還是把遊戲找了給我。不過當我想要他發出收據的時候，卻又給拒絕，說是賣遊戲是不會給收據云云。

長：那麼即是說，你不買他「推薦」給你的產品，反而受到不禮貌對待?

光：是啊。不過我家裏兩款擴張RAM卡都有，又何需聽他的胡扯？不過，現在於香港買GAME真是要打醒十二分精神了。

■「原裝GAME只可以對應翻版RAM卡？你當我光太郎傻㗎！！梗係用番原裝RAM卡啦！！」

## 事後檢討:

這些經營手法不當的店鋪，向對遊戲軟件不大熟悉的消費者進行誤導，繼至用以推銷一些翻版商品，實在不該。若果消費者是遊客的話，更會有損香港「購物天堂」的美譽。而若果想減少受騙的機會，可以多看遊戲雜誌，(例如《遊戲誌》啦)用以增加對業界及遊戲軟硬件的認識。另外，還可於一些信譽較佳的商店購買，那就安心得多了。

# 個案七！！買新機給人「狸貓換太子」事件！！

**貓＝買了部給人做了手腳的新機之肥貓、長＝喜歡逗貓的長官**

長：你買了部給人做了手腳的遊戲機，可不可以告訴給我知過程是怎麼樣呀?

貓：好呀。上幾個月，我去一間遊戲機店買了部新的PlayStation，當然是第一時時間拿回家玩啦。本來玩了數天還是好端端，但大約一個星期後，我部新的PlayStation就開始讀不到CD了。

長：你是否玩翻版遊戲呢?

貓：沒有啊，我買機回去之後都是用它來玩正版遊戲的。之後我見它病情嚴重，於是就帶它去別的遊戲店修理，才知道原來我部機在賣給我時，那個原裝的CD讀取器已被人換了，給人換了些平價貨！！嗚~~，實在太可惡。

長：那麼你有沒有向賣機給你的遊戲店理論?

貓：有啊，我在那間店子嚷了大半天，又説要上警局、又説要凡消費者委員會投訴的。可能那個老闆怕麻煩吧，終於就換了另一部PlayStation，而且那部機直到現在都沒有甚麼事喲。




其實除了買新機會給人換零件(如CD讀取器，又或者是PlayStation的底板)外，一些想玩翻版的玩者更會將他那部遊戲機拿去改，而這也是給不法商人換零件的機會。若果不想遊戲機被「偷龍轉鳳」的話，最簡單的方法就是不改機及去認可的零售商購買遊戲機。




■PlayStation的CD讀取器，是經常給人偷龍轉鳳的零件來。




由於找不到足夠甘願犧牲色相的傢伙，所以今就找來了一些死物當被訪者，(起碼它們不會說NO~~)希望出來的效果會不錯吧。另外，在拍攝途中無意之間弄跌了古拉_B的GAME BOY，希望他不要太介意就好了。而以上所充提及的，都只是其中一些案例而已。話說回來，這兩期的「遊戲誌專題」都是寫一些跟讀者息息相關的題目，唔，不過，連我也不知這是不是「遊戲誌專題」以後的路向。走着瞧吧。

# 攻略一族










製造商：Kindle Imagine Develop　售價：6800日元
發售日：發售中(10月29日)　容量：CD-ROM
AVG/ MEM/ 對應滑鼠/ 18歲以上

TEXT BY 酒井明樹

# バーチャコールS VIRTUACALL S

## 西園寺琴乃

### 主要攻略流程



1,徵友電話對話找到琴乃→2,到繪畫展參觀→3,到精品店→4,約會後得到電話號碼→5,第二次徵友電話對話後打電話給琴乃→6,第六次徵友電話對話後打電話給琴乃→在學校付近約會→7,第七次徵友電話對話後打電話給琴乃→8,第八次徵友電話對話後打電話給琴乃→9,在泳池約會→10,到沙灘散步→11,與琴乃H→12,ENDING

### 事件對答表

#### 第一次徵友電話對話

1,第一個答案→2,第一個答案→3,第一個答案→4,第一個答案→5,第一個答案→6,第一個答案→7,第三個答案



#### 第一次約會

1,第二個答案→2,第二個答案→3,第一個答案4,第三個答案→5,第二個答案→6,第一個答案→7,第三個答案→8,第一個答案→9,第一個答案→10,第一個答案→11,第三個答案→12,第一個答案→13,第一個答案→14,第二個答案→15,第三個答案→16,第二個答案→17,第二個答案

#### 第一次電話對話

1,第一個答案→2,第一個答案→3,第一個答案→4,第一個答案→5,第一個答案

#### 第二次徵友電話對話

1,第三個答案→2,第一個答案→3,第三個答案→4,第一個答案→5,第一個答案

#### 第二次電話對話

1,任意→2,第一個答案

#### 第三次電話對話

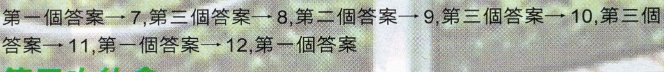


1,第一個答案→2,第一個答案→3,第二個答案→4,第一個答案→5,第三個答案



#### 第二次約會

1,第一個答案→2,第二個答案→3,第一個答案→4,第一個答案→5,第二個答案→6,第一個答案→7,第三個答案→8,第二個答案→9,第三個答案→10,第三個答案→11,第一個答案→12,第一個答案



#### 第三次約會

1,第三個答案→2,第三個答案→3,第二個答案→4,第三個答案→5,第三個答案→6,第一個答案→7,第一個答案→8,第二個答案→9,第二個答案→10,第一個答案→11,第二個答案→12,第二個答案→13,第一個答案→14,第一個答案

## 佐倉美彌子

### 主要攻略流程

1,徵友電話對話並找到美彌子得到了電話號碼→2,第三次徵友電話對話後打電話給美彌子→3,第一次約會→4,第四次徵友電話對話後打電話給美彌子→5,若果曾與「深水」約會了一次，在未出現與「深水」約會第二次前，與美彌子到PIA CARROT便會出現游泳的事件→6,第六次徵友電話對話後打電話給美彌子→7,第九次徵友電話對話後等待美彌子的電話→8,與美彌子約會→9,在船上的房間H→10,ENDING



### 事件對答表

#### 第一次徵友電話對話

1→3→2→2→3→1

#### 第一次電話對話

1→2→1→2→2→1

#### 第一次約會

2→3→2→3→1→1→3→3→3→3→3→3→3

#### 第二次徵友電話對話

1→2

#### 第二次電話對話

1→3→3→2→1→2

#### 第二次約會

3→2→1→3→3→2→3→3→2→3→2→1→1→2→1→2

#### 第三次徵友電話對話

2→2

#### 第二次電話對話

2→2→2→2→1→1

#### 第三次約會

2→3→1→1→2→1→3→1→3→3→3→1→1→1

## 神樂坂ちさと

### 主要攻略流程

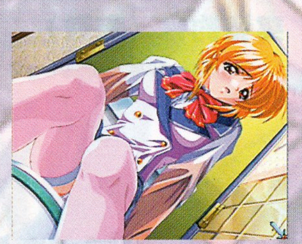


1,徵友電話對話並且找到神樂坂→2,在第四次徵友電話對話找到神樂坂→3,在第七次徵友電話對話找到神樂坂得到了電話號碼→4,與神樂坂約會→5,在酒吧約會→6,酒醉後鬧事→7,神樂坂用雙手把車欄截→8,與神樂坂H→9,ENDING













## 事件對答表

**第一次徵友電話對話**

2→1→2→2→1→2→1

**第二次徵友電話對話**

沒有能選擇的分項

**第二次徵友電話對話**

1→2→3→1→1

**第一次約會**

**酒巴**

1→3→1→1→3→2→2→3→3→3→2→3→2→3→1→1→1→1→選擇地點

**公園**

3→3→1→1→1→3→1→1→1→1→1→1

**學校**

3→3→3→3→3→3→3→3→3→3→3→3→3→3

**醫院**

3→3→1→1→1→1→3→2→3→1→1→1→1→1

**車站前**

1→1→2→2→1→1→1→1→1→3→2→3→3→1

**洗手間**

3→1→1→2→3→1

# 瀨能小夜子





## 主要攻略流程

1,在徵友電話對話上找到小夜子→2,在第四次徵友電話對話找到小夜子→3, 第七次徵友電話對話時找到小夜子→4,收到小夜子的電話→5,與小夜子約會→6,到水族參觀→7,與小夜子 H→8,ENDING





## 事件對答表

**第一次徵友電話對話**

2→2→1→1

**第二次徵友電話對話**

1→3→1

**第三次徵友電話對話**

沒有能選擇的分項

**第一次約會**

**醫院**

2→2→3→1→3→2→1→1→2

**GAME SECTOR**

1→1→1→1→1→1→2→2→1→1→1



**車站前**

1→3→3→2→3→1→2→3→1→1

**茶店**

1→1→任意→任意→任意→2→1→1→2→任意

**水族館**

2→1→3→2→2→1→1→2→1→2→其後全部任意

# 藤島綾香

## 主要攻略流程

1,在徵友電話對話上找到綾香→2,在第四次徵友電話對話找到綾香→3, 在第四次徵友電話對話找到綾香並得到電話號碼→4,與綾香約會→5,約會中暈倒→6,在公園醒覺→7,與綾香 H→8,ENDING

## 事件對答表

**第一次徵友電話對話**

2→2→2→1→1→1→1→1→2→1→1

**第二次徵友電話對話**

1→強制收線

**第三次徵友電話對話**

1→2→2→2→1→2→2→2→3→3

**第一次約會**

**茶店**

2→3→2→2→1→1→1→3→2→2→3→2→2→2→2→選擇地點

**卡啦 OK**

2→3→1→2→2→2→1→1→1→1→1→1

**GAME SECTOR**

2→2→1→2→2→1→1→1→3→2→1→1→1→1→1

**水族館**

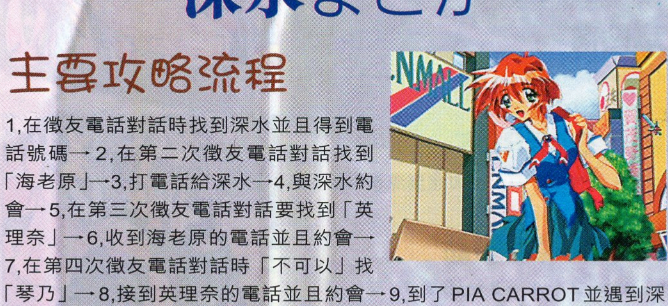
2→1→1→2→2→2→2→1→1→2→1→1→1→1→1→3→3→1

**公園**

3→2→1→1→1→1→1

# 深水まどか





## 主要攻略流程

1,在徵友電話對話時找到深水並且得到電話號碼→2,在第二次徵友電話對話找到「海老原」→3,打電話給深水→4,與深水約會→5,在第三次徵友電話對話要找到「英理奈」→6,收到海老原的電話並且約會→7,在第四次徵友電話對話時「不可以」找「琴乃」→8,接到英理奈的電話並且約會→9,到了 PIA CARROT 並遇到深



水→10,打電話給深水→11,在第五次徵友電話對話時才要找「琴乃」並且與她約會→12,買禮物給深水之後便到了海灘→13與深水H→14,ENDING

## 事件對答表



**第一次徵友電話對話**

2→2→3→2→1→2

**第一次電話對話**

2→1→2→2



**第一次約會**

**車站前**

2→1→1→2→3→2→2→1→2→2→選擇地方

**公園**

3→3→3→2




**車站前**

3→2→1→2

**PIA CARROT**

3→2→1→3



**第二次電話對話**

3→1→2→2

**第二次約會**

3→1→3→1→1→1→1→1→1→1→2→1→2→3→2

**海灘**

2→2→2→3→2

# 森本英理奈

## 主要攻略流程



1,在徵友電話對話時找到英理奈→2,在第二次徵友電話對話時要找到「美彌子」→3,收到英理奈的電話並且約會→4,若果曾與深水約會，在 PIA CARROT 時便會遇到深水→5, 在第六次徵友電話對話後致電給英理奈→6,與英理奈約會→7,與「美彌子」約會後遇到英理奈→8,與英理奈到海灘約會→9,ENDING

## 事件對答表

**第一次徵友電話對話**

3→1→2→2→2→2→2

**第一次約會**

**車站前**

任意→3→1→2→1→2→2→1→2→2→2→1→2



**PIA CARROT**

1→3→3→2→1→如遇到深水（3→2→1→3）→3

**第一次電話對話**

1→1→2→1→2→任意

**第二次約會**

**MEGA DOME**

1→1→3→2→3→3→1→2→1→1→1→2




**突發約會**

2→3→1

**突發約會（海難）**

1→2→3→任意→1→1→2

# 海老原るりあ

## 主要攻略流程



1,在徵友電話對話時找到海老原→2,收到海老原的電話→3,與海老原約會→4,到戲院欣賞電影→5,在第三次徵友電話對話時找到「琴乃」→6,與「琴乃」約會→7,與海老原約定下次約會的時間→8,「深水」出現，選擇與海老原一起→9,在泳池約會→10,收到海老原電話→11,在徵友電話對話時找海老原→12,打電話約海老原→13,與海老原約會並且H→14,ENDING

## 事件對答表



**第一次徵友電話對話**

2→3→2→1→2

**第一次約會**

2→2→1→2→1→3→1→2→2→1

**第一次約會（不與深水H）**

1→2→2→2→2→1→3→2→2→1



**電話對話（與琴乃約會後）**

1→1

**第一次電話對話（與深水H）**

1→2→2→2

**第二次電話對話**

1→2→3→2

**第三次電話對話**

2→1→1→3→3→3

**第二次約會**

任意→3→1→1→1→3





# TWIN SHOT 徵友電話對答表

## 第一至三次徵友電話對話

### 第一組



美彌子：1,あ、あの…→2,なんか緊張…→3,オレって…→4,今度オレの…
深水：1,ちーっス…→2,ラッキー…→3,嬉しくって…→4,今度どこかに…
小夜子：1,ニューチャレン…→2,話し相手が…→3,もう、思い殘す…

### 第二組



海老原：1,友達を→2,みんな可愛…→3,實はすごく→4,住所とか…
琴乃：1,社會勉強→2,ねえねえ…3,友達のいない…→4, 住所とか…
綾香：1,頼れる…→2,みんな結婚…→3,戀人搜…→4,このナイス…

### 第三組



英理奈：1,氣の會う…→2,やっぱり安らぎ…3,やっぱり清楚→4,友達なら…
神樂坂：1,もしかして…→2,まさか顔…→3,知性溢れる…→4,女の友達…
可憐：1,やっぱ、いい男…→2,ドキドキする…→3,ブ○は…→4,友達より…

## 第三至六次徵友電話對話

### 第一組



美彌子：1,見た目じゃ…→2,無難に、映畫…→3,もちろん…→4,映畫とか…
海原老：1,ワイルドで…→2,いきなりホテル…→3,中古車…→4,遊園
可憐：1,やっぱりかっこ…→2,ドライブ…→3,あるけど…→4,もちろん

### 第二組



深水：1,友達が増いた…→2,女の子なら…→3,實は今…→4,それとも男
綾香：話すだけじゃ…→2,實は女の子…→3,それは…→4,好きでも…
小夜子：1,直接會…→2,當然…→3,いたけど…→4,やっぱりベタ…

### 第三組



英理奈：1,料理…→2,若くが…→3,家でくつろい→4,今度オフ會…
琴乃：1,物靜…→2,年上…→3,海に泳ぎに…→4,これから…
神樂坂：1,洋服…→2,愛があれば…→3,山にキャンプ…→4,これから…

## 第六至九次徵友電話對話

### 第一組

深水：1,冷たいもの…→2,オレの友達→3,特に好き…→4,可愛いほうが
琴乃：1,どこかに…→2,オレの友達→3,美人は好き…→4,可愛いほうが
可憐：1,ちょっと涼→2,結婚して…→3,肉は好き…→4,美人のほうが…



### 第二組

美彌子：1,20代なら…→2,包容力…→3,自分が不幸…→4,オレもヒマ…
英理奈：1,オバサンじゃ…→2,落ち着いた…→3,自分も他人も…→4,彼女でも…
小夜子：1,オバサンじゃ…→2,とにかく…→3,自分も他人も…→4,彼女・でも…



### 第三組

海老原：1,ちっちやくて…→すご可愛…→3,海のほうが…→4,遊んでくれる…
綾香：1,背は…→2,オレはロング→3, 海のほうが…→4,戀人に…
神樂坂：1,がキは…→2,オレはショート…→3,プールのほう…→4,單なる…

## 第九至十二次徵友電話對話

### 第一組



美彌子：1,オレ達にしか…→2,君たちの…→3,シャレたバー…→4,フリル付きの…
小夜子：1,そうだ、…→2, 君たちの…→3,テーマパーク…→4,大人っぽく…
神樂坂：1,オレ達にしか…→2,デートすると…→3,靜かな…→4,大人っぽく…

### 第二組



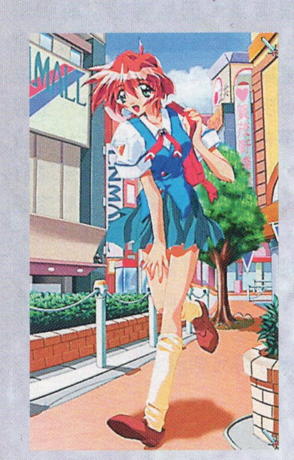
海老原：1,素敵な…→2,オレはロック→3,考いたことも→4,あんまり…
琴乃：1,遊んでくれる→2,オレもクラ…→3,好きなコ…→4,自分じゃ…
可憐：1,戀人とか…→2,最近は、…→3,結婚しな…→4,寢言は…

### 第三組



深水：1,何かいい…→2,本當に好きな…→3,オレも…→4,任せろ！
英理奈：1,どこかに…→2, 本當に好きな…→3,オレも…→4,任せろ！
綾香：1,彼氏は…→2,結婚なんて→3,オレも…→4,一人暮らし…





PlayStation

製造商：SCE　售價：328港元
發售日：98年10月29日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

OFFICIAL PRODUCT

LEGAIA傳說

# 完全燃燒熱血攻略 下卷

## 第三回 冰天雪地釋前嫌 翻山越嶺闖要塞

TEXT：非格鬥派的福田
ILLUSTRATION：XICO

### 抵達

梵因一行人從岳達姆[オクタム]獸車總站，乘坐風來獸車往目的地加里斯特皇國[カリスト]進發，但由於加里斯特仍被濃霧包圍着，故此工作人員表示只負責送各人到中途便算。當到達海中心時獸車突然停了下來，原來前面實在太大霧無法再繼續行，及後決定以獸車加速所製造的慣性力將客艙內梵因三人帶到加里斯特。因為客艙沒有剎掣器，所以梵因以撞車的姿態抵達加里斯特獸車站，就在女盜賊卡娜出現之際天色突然一沉，全因這區的霧之巢大空城在上空掠過，後來質問她為何沒有被霧影響，原來她隨身攜帶着一枚聖獸卵，但她卻不肯把聖獸卵交出。在她離去後可瀏覽站內的告示版，留意入口處有一個無人商店，若支付3000元就可購買一份旅行用品套裝。


◆加速！加速！再加速！


◆沒有剎掣器的結果當然就是撞車



◆卡娜竟然持有聖獸卵

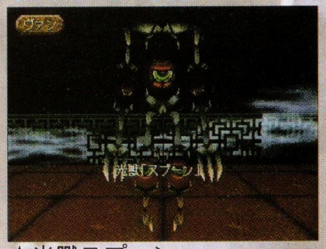
### 誤會

從獸車站向北行不久便到達階層都市蘇萊[ソル]，雖然表面宏偉但裏面卻了無一人，經聖獸們提點得知居民均在沒有霧的頂部。向上移動時只發現有如喪屍的居民，這時突然傳來聲響，及後一名穿着盔甲名叫加謝魯[ガゼール]的老伯行出來，幸好及時表露身分否則便造成血案，但老伯卻差點誤認諾雅為其已逝世的孫女。行過酒吧聽到卡娜的聲音，進內發現她正痛罵其男友古蘭迪斯[グランタス]為小白臉，當諾雅得悉小白臉的意思時便恨恨地一腳踢向之，不過卡娜卻替他辯護說別再傷害他。在塔頂有一間拜隆教聖堂，可是主持德斯老伯[デイズ]禁止眾人入內，加拿因而展示獨傳拳法以證身分，傾談後主持希望梵因能把創世樹之苗帶到戰士廣場去，但在出發前加謝魯卻誤會梵因等人，戰事頓時展開。



◆加謝魯誤會梵因企圖謀奪創世樹之

### 初出場的獸



☆光獸スプーン
★MP 45／我方全體回復

### BOSS ガゼール



## 遺願

打敗加謝魯老伯後，正想和氣息漸弱的他示意和平之際辛基突然出現，並將老伯強行帶走，梵因唯有先朝向塔底部的戰士廣場進發。由7F行到4F的途中會聽到不少情報，例如卡娜的事與老伯因家人被殺而變得暴戾等，此外亦有一間遊樂場供玩者耍樂，裏面設有格鬥遊戲機、老虎機和武鬥會共3款迷你遊戲。在1F的下方有一尊石犬擋路，要解除此封印必需把蘇朗麵包[ソロンパン]餵給全部8個賢者之箱，除了以每個6000元的高價購入外亦可從武鬥會中賺COIN換取，全數餵過後再調查控制室的操作版便可令石犬消失，同時看到杜文博士[ドーマン]的影像。到達最底層會發現一個圖書館，若調查蘇萊歷史書書櫃會發現一本不良刊物メリンダ惱殺畫集，而在最盡頭只要順序按機關便可令石牆降下，這時辛基帶同加謝魯出現，並將變異體加在其身體令他攻擊梵因，需要注意其絕技真・星撞斬牙刀。戰勝後老伯雖回復本性，可是距離死期已不遠矣，結果臨死前將其不屈意志灌入創世樹之苗內，令它醒覺起來並取得其遺物。



◆把蘇朗包餵給合共8個賢者之箱


◆加謝魯把最後的力量注入創世樹之

### 初出場的獸



☆地獸ケマロ
★MP 72／敵一體物理攻擊







## 冰村

原先被霧所影響的店鋪現已重開，應先購入新裝備以應付日後戰鬥，而在旅館地牢可找到國王艾托拉8世[エトラ]，他向梵因道謝後便會將一個暗號道出，此外亦能在頂層把不良刊物交給右上方的僧人以學取新必殺技。離開蘇萊後沿獸車站往東北方走，很快便到達被冰封了的布布歌度村[ブブゴルド]，雖然合共有3棵創世樹但使用聖獸之力亦無法令它們解凍，唯有先往西面的杜文研究所去；與此同時在大空城內狄里拉三兄弟亦收到作戰指令。



◆從國王處取得暗號



◆不知卡娜與這條冰村有何關係？

## 爆彈

杜文研究所猶如一間破爛工場似的，梵因依照告示版的指示利用長鐵管和杜文博士交談，但博士恐防有詐於是要梵因道出暗號，只要輸入蘇萊國王所提供的「○○△×□」便可乘升降機上去。和博士會面時眾人把所有經歷一五一十告之，接着他表示若想進入製造霧的大空船就非令創世樹醒覺不可，唯一辦法是解決尼波亞溪谷[ニルボア]內製造冷氣的獸プリズマ，因此需要他們到烏・美斯[ウル・メイス]找尋製造時空爆彈的材料火之點滴[火のしずく]回來。



◆只要輸入適當的暗號便可



◆博士要梵因去取火之點滴回來

## 過去

在離開研究所之前梵因等人需回答杜文夫人4條問題，全部答對才可得到進入烏・美斯的遺跡之鍵[いせきのかぎ]，至於答案則順序為3、2、4、2。接着到西北方的烏・美斯遺跡去，不知為何這兒即使沒有創世樹仍能與霧隔絕，而當走近中央的石台時有聲音告知通往夢的入口經已打開，留意紅、綠、藍色通道代表着三名角色所相對的夢境。梵因與加拿的夢境分別是有關年幼時之任性連累父親跛腳和被辛基所害於對戰中敗陣，至於諾雅的則是在她出世後不久岡格拉姆國[コンクラム]便遭受霧的侵襲，結果其母委托人將女兒送走，輾轉之下掉進當風洞窟與老狼相依為命。

在看過第一個夢境後，當返回中央石台時便發現一大堆説話斷斷續續的獸人迪古[ティーグ]，直至看完三人的夢境才能使訊息完整起來，內容是有關獸界與人界的關係，而和全部迪古交談後便能取得火之點滴。就在眾人離去之際，突然感到地面有強烈震動，幸好能逃出凶獸ジャガーノート的魔掌，可是整座遺跡已被徹底破壞。



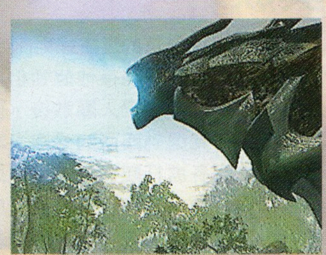
◆答過問題才可取得遺跡之鍵



◆入夢可回想過去的往事



◆諾雅年幼時國家被濃霧侵襲


◆凶獸把遺跡徹底破壞

## 了斷

臨離開烏．美斯前，卡娜出現表示可將聖獸卵交出，但條件是必需先替布布歌度回復原狀；在遺跡瓦礫裏是藏有咒力之聖杯的。跟着梵因返回杜文研究所，把火之點滴交給博士後最終製成4枚時空爆彈，博士說1枚是用來炸開擋着入口之冰壁的，而餘下的則是讓三人經雷之洞門、風之洞門和火之洞門帶到プリズマ處作同時引爆。在下層杜文夫人會有問題再次發問，只要全對就可得到回復道具作為獎賞，至於答案是4、3、1、4。



◆時空爆彈的可靠程度實在…



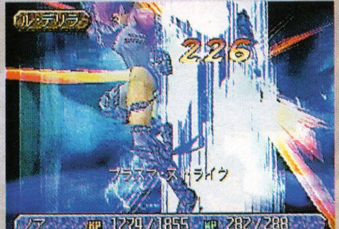
◆為了勝利，狄里拉三兄弟竟與巨獸融合

當到達尼波亞溪谷，加拿按原定計劃設置爆彈，但由於是不良品故比預計早了很多便爆炸。內進後隊伍兵分三路行動，可按口來轉換角色，每邊都設有需要同伴協助才能通過的機關。就在全員抵達最盡頭時，狄里拉三兄弟出現阻止梵因設置爆彈，頓時展開連續三場的單對單戰鬥，只要記着他們每3個回合就會使用絕招便可，勝出後各人均得其第三本奧義書。引發爆彈後，誓不認輸的狄里拉三兄弟為了同歸於盡竟與プリズマ融合起來，這時必需替梵因等人安裝新超必，否則沒可能在4回合內解決它，最後整區內的冰雪頓時溶化。

### BOSS
チェ・デリラ




### BOSS
ル・デリラ




### BOSS
ギ・デリラ




### BOSS
プリズマ




## 戀曲

返回重現綠草的布布歌度村，梵因等人把聖獸之力灌入三棵創世樹內，結果令它們醒覺過來霧氣全消，這時卡娜出現但未肯將聖獸卵交出，後來把舊曲譜[ふるびた楽譜]交給梵因希望能讓男友古蘭迪斯聽聽，原來是因為他才會令村子而斯這樣。接着眾人便到階層都市蘇萊5F的酒吧，將樂譜交由鋼琴師彈奏後漸漸喚起了古蘭迪斯的回憶，再加上諾雅和加拿的鼓勵他終能面對現實，決定回布布歌度和卡娜重修舊好，而當重回布布歌度找二人時，發現他倆已重燃愛火。



◆聽到舊曲譜的古蘭迪斯終於清醒過來



◆二人冰釋前嫌，羨剎旁人

## 攀山

身為擁有獸之翼的桑族[ソーン族]成員，古蘭迪斯將事情始末一一道出，原來10年前他想為卡娜加上獸之翼，在大空城城主佐拉[ゾラ]的答應下他偷走村內的3枚聖獸卵，但佐拉卻食言並沒有替卡娜裝翼，兼且事情傳到桑族人處令古蘭迪斯受到除翼處分。加拿表示想和桑族的人接觸，結果古蘭迪斯將桑之笛[ソーンの笛]交出叫他到迪尼山[ディーネ]去，同時卡娜亦守信把光之聖獸卵送給眾人，隨後進入迪尼山並在山頂吹起笛子，果然有桑族人聞笛聲飛來。


◆吹過笛子後桑族人立即飛過來

### 初出場的獸



☆地獸イオタ

★MP 90／敵全體地屬性攻擊

## 翼族

四人之中為首的雷古達斯[レクタス]，甫着地便驚訝梵因怎會有桑之笛，經解釋後他起初仍把絕幫梵因一把，但當他知道布布歌度的霧是由眾人驅散後，便和同伴商量到底如何是好，最後還是帶梵因到西面的桑族大本營來讓長老權衡定斷。在大本營可先到各處打聽情報，得知原來桑族長老與雷古達斯其實是古蘭迪斯的父親和兄長，而當向左上方屋子裏的長老請求幫忙時，考慮過梵因等人的實力於是答應他們進攻大空城，若萬事俱備便可找雷古達斯準備出發。



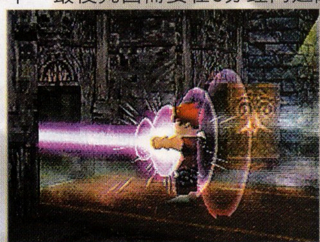
◆雷古達斯與加拿對質

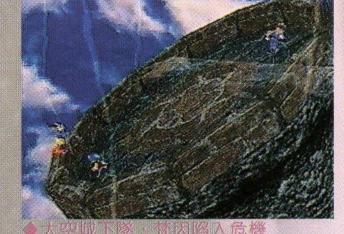


◆桑族長老答應眾人請求

## 猛攻

雷古達斯與同伴帶梵因到達大空城，他表示只會在入口等候，待霧之巢被破壞時便和眾人離開。入城後向前行，發現有連續三道鐵門擋路，需爬冷氣槽到控制室解決守衛闇獸プエラオ可，而另一房間只要拉控桿就能取得翼人秘帖。在城主大廳發現霧之巢的所在，但卻找不到鎖匙開門，結果在離開時碰到佐拉，擊敗他後辛基突然出現，他不但破壞霧之巢更殺害垂死的佐拉。由於大空城失去動力故徐徐墮下，最後梵因需要在6分鐘內逃離，幸好雷古達斯及時拯救他們。


◆辛基淨用氣勁也能擊破鐵門


◆大空城下墜，梵因陷入危機


### 初出場的獸

☆風獸バーラ
★MP 85／敵一體物理攻擊



### BOSS

ゾラ



## 重逢

返回桑族大本營後，長老道整片大陸現只剩下一個霧之巢尚未擊破，那就是位於北面山脈裏的絕對要塞，這可追溯於當年蘇萊與岡格拉姆之間的戰爭；臨出發前若把翼人秘帖交給右上角的人就可學習新技。當和雷古達斯談話便正式朝岡格拉姆進發，由於濃霧密佈因此需要使用降落傘才可順利抵達目的地，入城後梵因發現因變異體的存在人們被迫與巨獸一體化。

在上層大廳有一團紅色物質，裏面原來是諾雅的母親米尼亞[ミネア]，她告知若要進入北面的絕對要塞，必需要有復仇之玉[ネメシスの玉]來破壞其以特別物質所製的地獄門，可是它已消失需返回過去的世界找尋，因此便到地下室和諾雅的父親利標[ネビュラ]會面，取得獸之炎來燃點鏡之間的燈台，打開返回過去的通道。



◆諾雅的母親慘被封住不能動彈



◆點起燈台後便能從鏡之間返回過去

### 初出場的獸

☆水獸ヌルモ
★MP 110／敵全體水屬性攻擊



## 欲望

在過去的岡格拉姆城，梵因因到處打探情報得知米尼亞皇后正待產休養和明天會測試對付蘇萊用的新武器等，此外亦遇到12年前的狄里拉三兄弟和佐拉等人，和各人談話完畢後便可到旅館休息。到了第二朝新武器的試驗會開始，原來該武器就是害人不淺的霧！負責此實驗的正是利標王的長子葛特[コート]，當啟動開關後源源不絕的霧從地下實驗室湧到廣場，加上機器故障令測試者發狂起來到處殘殺…

人們紛紛逃跑回家避難，梵因於是試圖去找出發霧的根源，結果在地下實驗室發現滲着白煙的洞口，聖獸們告知這是曾經掀起反亂的聖獸洛捷[ルージ]所處於的塔，特點是塔身與獸身連成一體。與現世的霧之巢不同，這些霧是由洛捷自行生產的，為了守護岡格拉姆梵因於是跳進洞裏去。



◆原來狄里拉三兄弟以前是替國家做事的


◆實驗失敗令測試者發狂起來



◆在地下實驗室發現滲着霧的洞口

## 禍源

剛到達洛捷之塔就有一股令人不安的氣息，在這座共分三層的塔裏玩者需達成特定條件才可令通往上層的大傳送點啟動，另外闇獸プエラ亦只會在背景轉換成生物形態時出現。在第一層若分別打敗左上角與右下角的頭目，就能令大傳送點出現，至於第二層則是在左上角和右上角，但留意背景為生物形態時進入傳送點就會返回起點。在最上層終於找到聖獸洛捷，戰鬥中它會以火炎或雷電形態作出攻擊，勝出後整座塔會隨即倒塌，而當返回岡格拉姆可取得復仇之玉。


◆它就是聖獸洛捷的真面目了



◆解救岡格拉姆的危機後可得復仇之玉

### 初出場的獸

☆闇獸プエラ
★MP 120／敵全體闇屬性攻擊



### BOSS

ルージ



## 要塞

諾雅回到現世和母親道別後，便前往北面最後的霧之巢絕對要塞，她使勁地把復仇之玉投向地獄門結果令它露出大缺口。在絕對要塞裏稍向前行會發現一個大湖，湖頂的煙囱噴出大量白霧，估計霧之巢應該是在較上層位置，另外凶獸ジャガーノート則是浸在湖內。繼續向上行會有移動用踏板，需要在控制台拉不同控桿來改變踏板方向，而拉過左邊控桿後離開時捷茲[ジッツ]會現身妨礙着梵因，它往往會分身為二個增強破壞力。解決他後在塔頂眾人欲破壞霧之巢時，葛特令諾雅的頭產生劇痛，他不但對自己傷害雙親之事沒有感到懊悔還出手攻擊妹妹，經過一輪激戰才能解決他。最終葛特失足掉進巨湖，而由於出路被封梵因必需使用光之扉來逃生，但遺憾岡格拉姆卻從此消失…



◆移動板塊控制台

### 初出場的獸

☆雷獸ギリアム
★MP 160／敵全體雷屬性攻擊




### BOSS

ジッツ




### BIG BOSS

コート




除了很強的ミスティックシールド外，他在開始時會使用能擋格一般拳腳技的ミスティックサークル，需要迅速以MIRACLE ARTS擊碎其護盾。

## 最終回 故鄉瞬變血地獄 巨獸腹內掀決戰

### 劇變

在絕對要塞崩塌後不久的利姆．艾蒙[リム・エルム]，百姓均以世界回復和平的心態度日，梵因與同伴們亦暫時稍待在這裏，除了和各人交談外亦可嘗試挑戰僧人多杜[トッド]，戰出可得到鬥氣之神玉。在創世樹找過加拿後村童告知辛基在村口，連忙跑過去時話不投機的辛基以氣勁打傷村民，隨後更叫來凶獸ジャガーノート將整條村子同化起來變成生物城，梵因等人在無計可施下唯有運勁先行自保，辛基後來更討住生物城入口及逃到獸界去。


◆辛基的出現令樂土變成戰場


◆到處變成紅色相當可怕

### 大樹

為拯救故鄉及阻止辛基繼續在獸界肆虐，梵因於是前往烏．美斯找獸人迪古幫忙，結果在三人的力量下成功召來迪古，並在其帶領下通往獸界。當到達獸界的諾亞路之谷[ノアル]，周圍全是以六角形透明磚塊所砌成的道路，在盡頭可發現幾近枯萎的創世大樹，原來辛基的野心是想毀掉獸界成為世界統治者。辛基以被變異體強化之聖獸力量來對付梵因，敗陣後他因沒有聖獸之力的保護而粉碎，至於創世大樹則借助夏莉的力量使它醒覺過來，最後眾人返回現世準備總決戰。


◆創世大樹的醒覺

### BOSS ソンギ




### 終焉

由於親友們被困在生物城(凶獸的身體)內，梵因在今次戰鬥上難免有點猶疑不決，可是經諾雅和加拿的開解終能回復信心。以聖獸之力打開入口，三人進入後可陸逐取得全套最強的聖獸裝備，因此要留意別漏取在急流地帶的幾個寶箱，隨後梵因更會重遇阿美、家人和各個村民。當行到深處突然被洪水湧走，醒來時發現已在葛特的附近，可是被變異體影響得很深的他根本不認得諾雅，無奈地踏上決一死戰之途…



◆阿美的眼睛看不見，真可憐



◆葛特已和凶獸融成一體

### FINAL BOSS



最凶獸コート




葛特不單HP與攻擊力高，最需要留意的是它在使用アルティミットチャージ田儲氣後的絕招ファイナルクライシス，若不以氣合防禦可扣至超過2000 HP，此外ドゥームズ・デイ亦很厲害。

終戰過後，大地真正回復和平，利姆．艾蒙的居民開始重建家園，而梵因亦準備到各地遊歷冒險，諾雅則帶着變成嬰孩的葛特浪跡天涯，至於加拿就繼續留在拜隆寺院修練授徒。順帶一提，就是在製作人員名單過後會顯示玩者所取得的成績。

◆諾雅與嬰孩葛特浪跡天涯

# 發掘LEGAIA大陸內的各種秘密

## 真正最強的敵人

若說遊戲中最強的敵人，非埋伏在迪尼山頂的拉比斯鳥[ラピス]莫屬了，當通過迪尼山的事件後，只要再到該處就會發生戰鬥事件。開始時它會發動特技令我方的MP變成0，即使利用道具亦無法回復，加上其攻擊力超高動輒可造成二千多點的傷害，故要帶備大量能作完全回復的回復之果實。戰法方面角色的防禦力與HP要夠高，此外亦要不斷使用MIRACLE ARTS才有勝算，勝出的話可得到裝備後變成暴走狀態、不使用AP下隨機發動0~15次ARTS的飾物魔神之封印。



■比最後首領還要強，一開始便封掉我方的魔法



■HP不夠高是無法取勝的

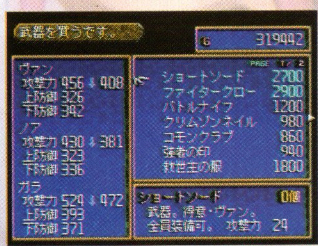
## 單挑武鬥會

要在遊樂場賺取COIN，除了靠老虎機外較快捷的渠道便是參加武鬥會，玩者可因應能力來選擇挑戰級別，留意在較高兩級角色只可配戴飾物上陣(最高級不可使用召喚獸)，當然回報亦相應地提高；較遺憾只有梵因才會參加賽事。


■MASTER COURSE難度雖高，但勝出可得到秘寶鬥神之像

## 白金貴賓咭

不知各位還記不記得杜魯克城？原來城內是藏有一件特別道具的！假如在替杜魯克城驅除濃霧後，折返回城就可在國王房間的左上角找到白金貴賓咭[プラチナカード]，只要手持此咭就能在部分店鋪購買平時不會顯示的道具。



■白金咭是身分象徵，享有購買特別物品的權利

## 以攝像石拍下沙龍照

只要把維度拿的霧吹散，就可從其中一人處購買攝像石替各人拍照，基本上除了利姆．艾蒙的阿美外能拍攝的只有維度拿之居民，其中巫女莎斯亞與鄧柏斯夫人更分別有兩種和三種樣子，選擇方法是在決定時按住△或□來按○。


■且看諾雅穿着泳裝的照片

## 釣魚小小心得

上期已說過只要在維度拿沙灘取得釣魚工具，就可到兩個釣魚場進行釣魚迷你遊戲，可是若想釣到好魚就需要較利害的魚竿，除利用COIN來換取的高級魚竿外在杜文研究所是藏有最強的傳說魚竿，不過它在遊戲後段才會出現。



■有傳說魚竿在手，要釣大魚就變得輕而易舉

## 成為新一代舞后吧

要進入的士高參加跳舞比賽，先要到遊樂場以50 COIN來換取黃金貴賓咭[ゴールドカード]才可。跳舞獲得高分的技巧，是當□或○移到箭嘴時便跟節奏來按掣，而等級提高連按掣時亦需有相同韻律，另外在每組指令裏玩者可在最尾一節同按△來加分，例如「□□○」可變成「□□○＋△」；筆者的心得是在最初2組及最後1組指令按△。只要反覆練習定能勝出，獎品是10000元和皇后泳衣[クイーンの水着]，至於練習時若獲取高分則可得神速之首飾。



■諾雅的舞技實在出眾！連導師也甘拜下風



■只要沒有失誤要取勝根本不難

## 絕對難得的終極召喚獸

雖然拉德尤城城主些魯治曾被操縱，威迫少女成為凶獸的食物，可是在他回復本性後已洗心革面，並給予梵因一點好處。當三人均到達Lv.99時只要再去找他，就能得到鎖匙重開研究室以取得秘寶凶獸符，藉以召喚凶獸ジャガーノート。



■終於找到凶獸的召喚媒體了

## 良心商店

前文攻略已提及過在加里斯特獸車站，是有一個讓玩者自行把3000元投進箱內的無人商店，假如閣下不貪心並沒有拿走該3000元，那麼當霧四散後再到獸車站便發現店子主人經已回來，為感謝玩者的誠實他於是將活力之指輪送出。



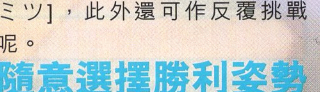
■只要有良心，定必有好報

## 珍貴的蜂蜜

在利姆．艾蒙仍未被辛基破壞之前，若調查沙灘旁最左端的樹，就會被樹內的蜜蜂襲擊展開戰鬥，雖然無法召喚可是要取勝亦不太困難，勝出後可獲得能提升各項能力值4點的蜂蜜[ハチミツ]，此外還可作反覆挑戰呢。



■服下蜂蜜對身體很有益的啊



## 隨意選擇勝利姿勢

縱使《LEGAIA傳說》有很多地方像格鬥遊戲，想不到就連勝利姿勢也能自由選擇，方法是當最後一名敵人倒下前按住↑、↓、←、→、L1、L2或R2便可，若是梵因的話只要同時按着START、↓、△就能聽到其特別的勝利對白。



■隱藏勝利姿勢是梵因獨有的，不愧是主角

# 獸與聖獸效果表

*獸名稱／攻擊名稱／效果／消耗MP
**根據召喚獸的使用次數來提升等級，藉以附加特別效果

## 火獸

升級效果**
Lv.3-4：敵人攻擊力下降5%
Lv.5-6：敵人攻擊力下降10%
Lv.7-8：敵人攻擊力下降15%
Lv.9：敵人攻擊力下降20%



ギマード／BURNING ATTACK／敵一體攻擊／MP 10



ゼノール／VIRTUAL HAMMER／敵範圍內攻擊／MP 36



ゴラゴラ／SPINNING FLARE／敵全體攻擊／MP 40

## 風獸

升級效果
Lv.3-4：敵人速度下降5%
Lv.5-6：敵人速度下降10%
Lv.7-8：敵人速度下降15%
Lv.9：敵人速度下降20%




ナータ／SONIC SCISSORS／敵一體攻擊／MP 32



ノーヴァ／VIOLENCE WIND／敵一體攻擊／MP 48



バーラ／HELL DIVE／敵一體攻擊／MP 85

## 雷獸

升級效果
Lv.3-4：敵人智力下降5%
Lv.5-6：敵人智力下降10%
Lv.7-8：敵人智力下降15%
Lv.9：敵人智力下降20%



シーダー／TURNING LASER／敵範圍內攻擊／MP 24



ヴィグロ／PLASMA STORM／敵全體攻擊／MP 64


ギリアム／SATELLITE CANNON／敵全體攻擊／MP 160

## 水獸

升級效果
Lv.3-4：敵人行動力下降5%
Lv.5-6：敵人行動力下降10%
Lv.7-8：敵人行動力下降15%
Lv.9：敵人行動力下降20%



ギザム／BUBBLE CRASH／敵全體毒攻擊／MP 28



フリード／FREEZING POINT／敵全體攻擊／MP 40



ヌルモ／DEAD RAIN／敵全體攻擊／MP 110

## 地獸

升級效果
Lv.3-4：敵人防禦力下降5%
Lv.5-6：敵人防禦力下降10%
Lv.7-8：敵人防禦力下降15%
Lv.9：敵人防禦力下降20%



ムシュラ／CRAZY DRIVER／敵複數攻擊／MP 60



ケマロ／DOGGY FANG／敵一體攻擊／MP 72

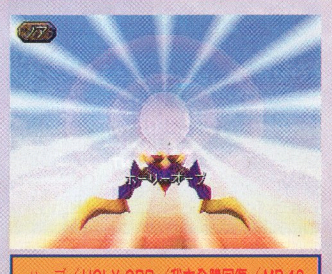

イオタ／STRANGE DIMENSION／敵全體攻擊／MP 90

## 光獸

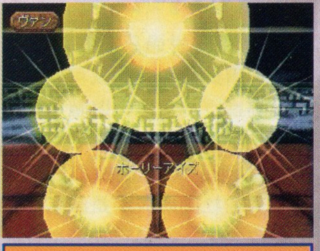
升級效果
Lv.3-4：毒化回復
Lv.5-6：發霉、毒化回復
Lv.7-8：麻痺、發霉、毒化回復
Lv.9：Lv.7-8的效果＋AP增加



ヴェーラ／MYSTIC CURE／我方一體回復／MP 6



ハーブ／HOLY ORB／我方全體回復／MP 18

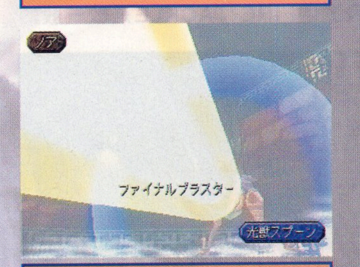


スプーン／HOLY EYES／我方全體回復／MP 45

## 光獸

升級效果

Lv.1：成功確率 50%
Lv.2：成功確率 53%
Lv.3：成功確率 57.71%
Lv.4：成功確率 61.15%
Lv.5：成功確率 66.67%
Lv.6：成功確率 72.73%
Lv.7：成功確率 80%
Lv.8：成功確率 88.89%
Lv.9：成功確率 100%




アルル／FINAL BLASTER／敵一體即死／MP 90

## 闇獸

升級效果

Lv.3-4：敵人MP下降5%
Lv.5-6：敵人MP下降10%
Lv.7-8：敵人MP下降15%
Lv.9：敵人MP下降20%






ナツト／HEAVEN (HELL) SYMPHONY／敵一體混亂或即死／MP 13




ブエラ／DREAM ILLUSION／敵全體攻擊／MP 120

## 珍獸

取得方法

嘴唇獸與河豚獸雖然可在平時戰鬥中遇上，不過若要得到它們卻非靠吸收之途，只要在釣魚迷你遊戲裏取得200分，不論在哪一個釣魚場都可換取クチビリアン之笛和フグドリアン之笛，但這道具使用過一次後便會毀掉。




クチビリアン／ULTIMATE DEATH (MISS)／敵一體在1/128的確率下即死／--




フグドリアン／河豚魂／馬上逃走／--

## 聖火獸



メータ／EDGE OF INFERNO／敵全體攻擊／MP 240

取得方法

通過獸界創世大樹醒覺的事件後，只要梵因在學齊所有ARTS的狀態下，調查階層都市蘇萊[ソル]底部的創世樹，就能令其專用聖獸メータ醒覺起來學取此招。

## 聖風獸




テルマ／EMPRESS TWISTER／敵全體攻擊／MP 240

取得方法

通過獸界創世大樹醒覺的事件後，只要諾雅在學齊所有ARTS的狀態下，調查利古羅山[リクロア]山頂的創世樹，就能令其專用聖獸テルマ醒覺起來學取此招。

## 聖雷獸

オズマ／JUDGEMENT VOLTAGE／敵全體攻擊／MP 240

取得方法

通過獸界創世大樹醒覺的事件後，只要加拿在學齊所有ARTS的狀態下，調查東科茲樹林[ヴォズ]的創世樹，就能令其專用聖獸オズマ醒覺起來學取此招。

## 聖水獸




ミュール／DEEP SEA ADVENTURE／敵全體攻擊／MP 200

取得方法

只要在釣魚迷你遊戲裏累積達20000分，就可在布布歌度村[ブブコルド]右側的釣魚場換取隱藏道具水之聖獸卵，再把它交給謝利美鎮[ジェレミ]的寶石鑲嵌師查蘭[ザラン]，經過改造就會變成裝備後可使用此招的水之聖護符。

## 聖地獸

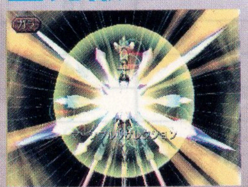


パルマ／METEOR CLUSTER／敵全體攻擊／MP 200

取得方法

只要在階層都市蘇萊4F的遊樂場累積達100000 COIN，就可在景品兌換櫃檯換取隱藏道具地之聖獸卵，再把它交給謝利美鎮的寶石鑲嵌師查蘭，經過改造就會變成裝備後可使用此招的地之聖護符。

## 聖光獸

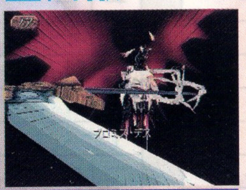


ホルン／MERCIFUL RESURRECTION／我方全體回復／MP 040

取得方法

通過絕對要塞的事件後，卡娜[カーラ]便會將其光之聖獸卵送給主角，只要把它交給謝利美鎮的寶石鑲嵌師查蘭，經過改造就會變成裝備後可使用此招的光之聖護符。

## 聖闇獸



ジェド／PROMISE DEATH／敵全體攻擊／MP 200

取得方法

通過獸界創世大樹醒覺的事件後，只要到西科茲樹林就可在創世樹附近的寶箱取得闇之聖獸石，再把它交給謝利美鎮的寶石鑲嵌師查蘭，經過改造就會變成裝備後可使用此招的闇之聖護符。

## 凶獸



ジャガーノート／DARK ECLIPSE／敵全體攻擊／MP 255

取得方法

當三名角色的等級皆達到99時，只要前往拉德尤城[ラタイユ]找國王些魯治[セルジュ]，他便會將凶獸之間之鍵交給梵因等人，接着進入原先養着凶獸ジャガーノート的研究室，便可從寶箱中取得裝備後可使用此招的凶獸符。

## 聖獸各等級之攻擊力一覽

| Lv. | メータ | テルマ | オズマ |
|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 16 | 24 |
| 2 | 22 | 26 | 36 |
| 3 | 30 | 36 | 48 |
| 4 | 40 | 46 | 60 |
| 5 | 50 | 56 | 72 |
| 6 | 60 | 66 | 89 |
| 7 | 70 | 81 | 196 |
| 8 | 85 | 94 | -- |
| 9 | 100 | -- | -- |

註：珍獸、聖獸和凶獸在升級後並沒有追加效果

# 登場角色必殺技表

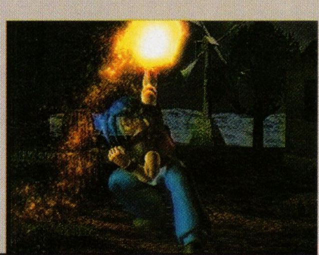
在《LEGAIA傳說》裏，每名角色均設定了11款ARTS（通常必殺技）、3款HYPER ARTS（超必殺技）、5款SUPER ARTS（強化必殺技）與及1款MIRACLE ARTS（特殊連續技），取得方法各有不同。就最基本的ARTS來說，玩者可自行以不同的技組合來發掘出來，或是從分佈於世界各地的拳法高手處學會，而HYPER ARTS必需取得與角色相同屬性的奧義書才能學到。

SUPER ARTS是角色其中3招普通ARTS的組合，當順序使出頭兩招後第三招的威力便會強化起來，例如VANN在FIRE TACKLE（←→←←↓→↑）此技組合裏最後發動的FIRE TACKLE是較一般的VANN TACKLE為強，不過因為是技組合的關係故在使用後亦無法從目錄畫面看到這套指令。至於MIRACLE ARTS則是最強的連續技，當數招普通技出現後角色就會順序發動5招ARTS和1招HYPER ARTS，破壞力遠比自行配搭的技組合高得多，唯一缺點是消耗AP極大。



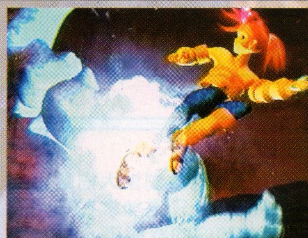
■MIRACLE ARTS發動

■=ARTS通常必殺技
■=HYPER ARTS超必殺技
■=SUPER ARTS強化必殺技
■=MIRACLE ARTS特殊連續技



## 梵因

| 指令 | AP | 必殺技名稱 |
|---|---|---|
| ↑↓↑ | 18 | VANN SOMER |
| ↑↓← | 18 | VANN SLASH |
| ←←↓ | 18 | VANN POWER BLOW |
| ←→← | 18 | VANN ELBOW |
| ↓→↑ | 18 | VANN TACKLE |
| ↑↑↓↓ | 24 | VANN HURRICANE |
| ↑↓→← | 24 | VANN SPIN COMBO |
| ←→↑← | 24 | VANN DOUBLE UPPER |
| ↓↑↑↑ | 24 | VANN CYCLONE |
| ↓↑↑← | 24 | VANN PK COMBO |
| ↓↓↓↑ | 24 | VANN CROSS KICK |
| →→← | 30 | TORNADO FLAME |
| →→↓← | 40 | FIRE BLOW |
| →↓←↓← | 50 | BURNING FLARE |
| ←→←←↓→↑ | 54 | FIRE TACKLE |
| ↓→↑↓↑↓← | 54 | POWER SLASH |
| ↓→↑↓←←↓ | 54 | MAXIMUM BLOW |
| ↑↓↑↑↑↓↑ | 60 | TRIPLE SOMER |
| ↑↓→←←↓↑↑← | 66 | ROLLING COMBO |
| →↓←↑←↑→↓← | 99 | VANN SPECIAL |



## 諾雅

| 指令 | AP | 必殺技名稱 |
|---|---|---|
| ↑↓↑ | 18 | LIZARD TAIL |
| ↑↓↓ | 18 | BEAST FANG |
| →←↓ | 18 | WIND STRIKE |
| →↓→ | 18 | SONIC JAVELIN |
| →→←→ | 24 | DOLPHIN RAISE |
| →→↑↑ | 24 | MIRAGE LANCER |
| ↓↑↑↑ | 24 | SWAN DRIVE |
| ↓↓↓↑ | 24 | BIRD STEP |
| ↑↑←↓→ | 30 | RUSHING GALE |
| ↓↑↓←→ | 30 | LOVE FOR YOU |
| →→←↑↑↑ | 36 | TEMPEST BREAK |
| ←←→→ | 40 | FOREST BREATH |
| ←←→←→ | 50 | VULTURE BLADE |
| ←↑↑↑↑↓→ | 70 | HURRICANE SHOOT |
| ↑↑←↓→↓→ | 48 | SUPER JAVELIN |
| ↑↓↑↑↑↓↓ | 54 | DRAGON FANG |
| ↓↓↓↑↑↑↓↑ | 66 | 三倍LIZARD |
| →→↑↑↓↑↓←→ | 72 | LOVE LOVE FOR YOU |
| →→←→→←↑↑↑ | 72 | 全部TEMPEST |
| ←↑→↓↑←↑↓→ | 99 | NOAH SPECIAL |



## 加拿

| 指令 | AP | 必殺技名稱 |
|---|---|---|
| ↑↓↓ | 18 | 岩頭擊 |
| ←→← | 18 | 捻裏拳 |
| ←→↓ | 18 | 硬殼擊 |
| ←↑↑ | 18 | 烈空猛掌打 |
| ←↑← | 18 | 破首刀刈擊 |
| ↓↑← | 18 | 躍膝昇破 |
| ↑←↓↓ | 24 | 空翔硬降擊 |
| ↓↓↑↑ | 24 | 昇側連腳蹴 |
| ↑←↓→← | 30 | 落擊連牙彈 |
| ←↑→↓← | 30 | 螺旋雙掌打 |
| ←←→↑← | 30 | 舞崩天昇破 |
| →→← | 30 | 雷擊掌 |
| →→↑← | 40 | 旋腳雙雷擊 |
| →→←←← | 50 | 雙手四連雷彈 |
| ↑↓↓↑←→← | 54 | 捻裏連拳 |
| ←→↓↑←↑↑ | 54 | 硬頭猛掌打 |
| ↓↑←↑↑↓↓ | 54 | 超削岩擊 |
| ↓↑←↑↑←↓↓ | 60 | 天翔硬降擊 |
| ←→←↑←←→↑← | 66 | 真·舞崩天昇破 |
| →→↓↑↓↑↓←← | 99 | 加拿超連技 |

# 武器防具表

## 武器

| 名稱 | 攻擊力 | 裝備者（擅長者） | 價格 |
|---|---|---|---|
| COMMON KNIFE | 6 | 全部（梵因） | 180 |
| VANN KNUCKLE | 11 | 梵因 | 500 |
| BATTLE KNIFE | 18 | 全部（梵因） | 1200 |
| SHORT SWORD | 24 | 全部（梵因） | 2700 |
| FORCE BLADE | 40 | 梵因 | 4200 |
| BEAST BUSTER | 58 | 梵因 | 9500 |
| CHAOS BREAKER | 72 | 梵因 | 32000 |
| 星撞斬牙刀 | 97 | 梵因（不擅長） | -- |
| 聖獸之刃 | 98 | 梵因 | -- |
| NAIL GLOVE | 6 | 全部（諾雅） | 160 |
| NOAH TONFAR | 9 | 諾雅 | 600 |
| CRIMSON NAIL | 16 | 全部（諾雅） | 980 |
| FIGHTER CLAW | 26 | 全部（諾雅） | 2900 |
| HARD BEAT | 34 | 諾雅 | 3800 |
| BLOOD CLAW | 49 | 諾雅 | 9500 |
| HOLY CLAW | 64 | 諾雅 | 17000 |
| HEAVY STRIKE | 73 | 諾雅 | 34000 |
| GOLD CLAW | 85 | 諾雅 | 44000 |
| 聖獸之牙 | 96 | 諾雅 | -- |
| COMMON CLUB | 15 | 全部（加拿） | 860 |
| RED CLUB | 30 | 全部（加拿） | 3600 |
| GHARA MACE | 38 | 加拿 | 5200 |
| COMMON AXE | 53 | 全部（加拿） | 10800 |
| BATTLE AXE | 62 | 全部（加拿） | 15600 |
| POWER CLUB | 76 | 加拿 | 36000 |
| GREAT AXE | 76 | 加拿 | 55000 |
| 聖獸之棍 | 100 | 加拿 | -- |

## 頭部用防具

| 名稱 | 上防禦 | 智力 | 裝備者 | 價格 |
|---|---|---|---|---|
| 戰士之印 | 6 | 3 | 梵因 | 240 |
| 強者之印 | 15 | 10 | 梵因 | 940 |
| 達人之印 | 23 | 16 | 梵因 | 2400 |
| 勇者之印 | 44 | 40 | 梵因 | 12500 |
| 聖獸之印 | 62 | 64 | 梵因 | -- |
| 守護之髮飾 | 7 | 4 | 諾雅 | 320 |
| 深綠之髮飾 | 16 | 10 | 諾雅 | 1000 |
| 寶玉之髮飾 | 25 | 18 | 諾雅 | 2500 |
| 王家之冠 | 37 | 30 | 諾雅 | 9400 |
| 雙角之冠 | 50 | 47 | 諾雅 | 18200 |
| 聖獸之羽冠 | 60 | 64 | 諾雅 | -- |
| 武力之耳飾 | 14 | 8 | 加拿 | 780 |
| 武者之鉢卷 | 28 | 20 | 加拿 | 2600 |
| 武神之鉢金 | 47 | 42 | 加拿 | 21000 |
| 聖獸之兜 | 64 | 64 | 加拿 | -- |

## 胴體用防具

| 名稱 | 上防禦 | 下防禦 | 裝備者 | 價格 |
|---|---|---|---|---|
| 獵人之服 | 8 | 7 | 梵因 | 900 |
| 救世主之服 | 16 | 15 | 梵因 | 1800 |
| 戰士之鎧 | 24 | 24 | 梵因 | 3700 |
| 強者之鎧 | 33 | 34 | 梵因 | 5300 |
| 猛者之鎧 | 45 | 45 | 梵因 | 15400 |
| 達人之鎧 | 57 | 56 | 梵因 | 22200 |
| 勇者之鎧 | 68 | 67 | 梵因 | 40000 |
| 霸者之鎧 | 70 | 69 | 梵因 | 50000 |
| 聖獸之鎧 | 83 | 82 | 梵因 | -- |
| 鬥之衣 | 10 | 9 | 諾雅 | 1100 |
| 深綠之衣 | 19 | 18 | 諾雅 | 2800 |
| 深紅之衣 | 31 | 29 | 諾雅 | 4800 |
| 疾風之衣 | 42 | 39 | 諾雅 | 13400 |
| 決戰之衣 | 65 | 60 | 諾雅 | 35000 |
| 聖獸之衣 | 84 | 78 | 諾雅 | -- |
| 武力之大鎧 | 16 | 17 | 加拿 | 2100 |
| 武者之大鎧 | 28 | 30 | 加拿 | 4600 |
| 武勇之大鎧 | 41 | 44 | 加拿 | 13800 |
| 武神之大鎧 | 60 | 62 | 加拿 | 28800 |
| 聖獸之大鎧 | 75 | 84 | 加拿 | -- |

## 足部用防具

| 名稱 | 攻擊力 | 下防禦 | 裝備者 | 價格 |
|---|---|---|---|---|
| 戰士之腳鋼 | 7 | 7 | 梵因 | 420 |
| 強者之腳鋼 | 16 | 14 | 梵因 | 1400 |
| 猛者之腳鋼 | 25 | 22 | 梵因 | 3200 |
| 達人之腳鋼 | 40 | 37 | 梵因 | 8800 |
| 勇者之腳鋼 | 55 | 42 | 梵因 | 15500 |
| 霸者之腳鋼 | 72 | 54 | 梵因 | 31000 |
| 聖獸之腳鋼 | 86 | 62 | 梵因 | -- |
| 瞬間之鞋 | 6 | 8 | 諾雅 | 560 |
| 疾風之鞋 | 19 | 17 | 諾雅 | 1900 |
| 深綠之鞋 | 34 | 29 | 諾雅 | 3900 |
| 銅殼之靴 | 61 | 46 | 諾雅 | 18000 |
| 聖獸之靴 | 96 | 60 | 諾雅 | -- |
| 武力之鋼靴 | 16 | 14 | 加拿 | 1300 |
| 武者之足鎧 | 33 | 31 | 加拿 | 4300 |
| 武神之足鎧 | 66 | 49 | 加拿 | 29000 |
| 聖獸之足鎧 | 88 | 64 | 加拿 | -- |

## 飾物

| 名稱 | 效果 | 價格 |
|---|---|---|
| 解毒之護 | 毒攻擊無效化 | 800 |
| 無毒之護 | 猛毒、毒攻擊無效化 | 1600 |
| 咒力之護 | 咀咒攻擊無效化 | 2000 |
| 森林之護 | 發霉攻擊無效化 | 2000 |
| 自然之護 | 麻痺攻擊無效化 | 8000 |
| 岩咒之護 | 石化攻擊無效化 | 15000 |
| 萬能之護 | 所有異常狀態攻擊無效化 | 50000 |
| 命中之首飾 | 命中率上升 | 1200 |
| 防禦之首飾 | 防禦率上升 | 1200 |
| 鈍重之首飾 | 每回合最後才行動 | 1000 |
| 防除之首飾 | 敵我相方均無法防禦 | 6000 |
| 神速之首飾 | 每回合最先行動 | 30000 |
| 大地之寶珠 | 地屬性防禦力上升 | 2000 |
| 深海之寶珠 | 水屬性防禦力上升 | 2000 |
| 灼熱之寶珠 | 火屬性防禦力上升 | 2000 |
| 疾風之寶珠 | 風屬性防禦力上升 | 2000 |
| 雷光之寶珠 | 雷屬性防禦力上升 | 4000 |
| 光輝之寶珠 | 光屬性防禦力上升 | 4000 |
| 漆黑之寶珠 | 闇屬性防禦力上升 | 4000 |
| 虹之寶珠 | 全部屬性防禦力上升 | 50000 |
| 守護之蒼玉 | 下防禦力增加20% | 2500 |
| 守護之紅玉 | 上防禦力增加20% | 2500 |
| 金之指南針 | 我方先制攻擊率上升 | 3000 |
| 銀之指南針 | 敵方先制攻擊率下降 | 3000 |
| 蒼白之書 | 召喚獲得率上升 | 5000 |
| 青銅之書 | 道具獲得率上升 | 8000 |
| 黃金之書 | 獲得金錢增加25% | 40000 |
| 真紅之書 | 獲得經驗值2倍 | 65000 |
| 俊足之指輪 | 速度增加20% | 8000 |
| 知惠之指輪 | 智力增加20% | 8000 |
| 腕力之指輪 | 攻擊力增加20% | 8000 |
| 守護之指輪 | 上下防禦力增加20% | 8000 |
| 生命之指輪 | 最高HP值增加10% | 9500 |
| 生命之腕輪 | 最高HP值增加25% | 30000 |
| 生命之聖杯 | 每回合自動回復HP | 40000 |
| 生命之源 | 移動時自動回復HP | 50000 |
| 鬥氣之指輪 | AP增加量增加10% | 12000 |
| 鬥氣之腕輪 | AP增加量增加25% | 40000 |
| 鬥氣之源 | 移動時自動增加AP | 50000 |
| 鬥氣之神玉 | 消耗AP減低50% | 64000 |
| 鬥氣之盃 | AP固定為100 | 65000 |
| 活力之指輪 | 行動力增加20% | 50000 |
| チキンセーフ | 選擇逃走時增加防禦力 | 10000 |
| チキンガード | 禁止敵人逃走 | 10000 |
| キングオブチキン | 除頭目戰外必能逃走 | 25000 |
| チキンハート | 逃走成功率上升 | 10000 |
| 退魔之鈴 | 敵人遭遇率下降 | 12000 |
| 災厄之鈴 | 敵人遭遇率上升 | 13000 |
| 精神之寶玉 | 消耗MP減低25% | 30000 |
| 精神之神玉 | 消耗MP減低50% | 50000 |
| 咒力之腕輪 | 最高MP值增加25% | 40000 |
| 咒力之聖杯 | 每回合自動回復MP | 40000 |
| 咒力之源 | 移動時自動回復MP | 50000 |
| 魔神之封印 | 戰鬥中角色會狂亂地攻擊 | 9999 |
| 邪神之像 | 攻擊時順勢盜取道具 | 40000 |
| 鬼神之像 | 即使被擋格仍能構成傷害 | 50000 |
| 武神之像 | 在一定確率下進行反擊 | 55000 |
| 武神之魂 | 必殺技攻擊力上升 | 60000 |
| 鬥神之像 | 變成2回攻擊 | 60000 |
| 失落的聖杯 | 氣絕時會粉碎令主人復活 | 60000 |
| 阿美的項鍊 | 最高HP值增加10% | -- |
| 尤瑪之指輪 | 最高HP值增加10% | -- |
| 米尼亞之指輪 | 最高HP值增加25% | -- |
| 查蘭之冠 | AP增加量增加10% | -- |
| 星之真珠 | 智力增加20% | -- |
| 火之點滴 | AP固定為100 | -- |
| 獸之炎 | AP增加量增加25% | -- |
| 復仇之玉 | 敵人遭遇率上升 | -- |
| 光之聖獸卵 | 光屬性防禦力上升 | -- |
| 水之聖獸卵 | 水屬性防禦力上升 | -- |
| 地之聖獸卵 | 地屬性防禦力上升 | -- |
| 闇之聖獸石 | 闇屬性防禦力上升 | -- |
| 光之聖護符 | 光屬性防禦力上升 | -- |
| 闇之聖護符 | 闇屬性防禦力上升 | -- |
| 水之聖護符 | 水屬性防禦力上升 | -- |
| 地之聖護符 | 地屬性防禦力上升 | -- |

## 消耗道具

| 道具名稱 | 效果 | 售價 |
|---|---|---|
| 回復之葉 | 我方一人回復200 HP | 100 |
| 回復きのこ | 我方一人回復200 HP | 60 |
| 回復之花 | 我方一人回復800 HP | 400 |
| 回復之大花 | 我方全體回復200 HP | 600 |
| 回復之巨花 | 我方全體回復800 HP | 2000 |
| 回復之果實 | 我方一人回復HP全滿 | 3000 |
| 知惠之葉 | 我方一人回復50 MP | 1000 |
| 知惠之果實 | 我方一人回復200 MP | 5000 |
| 毒草丸 | 戰鬥中毒狀態回復 | 40 |
| よろず之藥 | 氣絕以外的狀態回復 | 300 |
| 不死鳥之藥 | 氣絕狀態回復 | 1600 |
| 光之扉 | 馬上逃離迷宮至入口 | 200 |
| 風之扉 | 傳送到任何一個鎮（版圖專用） | 200 |
| 怒髮丸 | 戰鬥中行動計保持伸延狀態 | 2000 |
| 厄介之香 | 一定時間內回避敵人 | 2000 |
| クチビリアン之笛 | 召喚クチビリアン | 200 |
| フグドリアン之笛 | 召喚フグドリアン | 200 |
| 俊足之秘藥 | 戰鬥中速度上升 | 1500 |
| 腕力之秘藥 | 戰鬥中攻擊力上升 | 1500 |
| 守護之秘藥 | 戰鬥中防禦力上升 | 1500 |
| 萬能之秘藥 | 戰鬥中全部能力上升 | 6000 |
| 俊足之聖水 | 速度上升4 | 2000 |
| 腕力之聖水 | 攻擊力上升4 | 2000 |
| 守護之聖水 | 防禦力上升4 | 2000 |
| 生命之聖水 | HP上升16 | 5000 |
| 咒力之聖水 | MP上升8 | 5000 |
| 奇跡之聖水 | 全部能力上升4 | 10000 |
| ハチミツ | 全部能力上升4 | 10000 |

★☆以上價格只適用於普遍能在店鋪購買之道具，若是非賣品的話則代表其售價。

製造商：BANDAI 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
SLG / MEM

TEXT：J.J

# AUBIRD FORCE AFTER

## PS 宇宙艦隊戰略 SLG 完全攻略！




### 全分支流程一覽表

- 在迪美那斯宙域之戰鬥
- 與迪多諾華軍的艦隊戰
- 保護友軍之補給艦隊
- 遇上迪多諾華軍之重要艦船

**遊戲開始時輸入了前作的SAVE DATA**
- 成功突破到杜美那斯
- 向敵方包圍網進行攻擊
- 與敵旗艦的戰鬥
- 強襲敵軍事要塞衛星

**沒有輸入前作的SAVE DATA**
- 往杜美那斯的突破失敗
- 前往支援亞瑪迪斯軍
- 與敵旗艦的戰鬥

- 在敵主星遇上戒備部隊
- 發現敵方偽裝部隊
- 參加與迪多諾華艦隊的決戰

**總回合數在120或以上**
- 攻略敵方雙子要塞
- 為攻略敵首都而突入大氣層
- 在大氣層內與敵戰鬥部隊交戰
- 宇宙戰艦對潛水艦之激鬥
- 攻略敵方水中要塞
- 受到敵人猛烈反擊而撤退
- 在特萊斯受到拉法尼斯攻擊
- 在亞空間遇上神秘戰艦
- 發覺拉法尼斯的陰謀
- 拉法尼斯向奧基斯侵略
- 從拉法尼斯軍手上奪取俘虜
- 重編艦隊向敵主星進攻
- 迎擊在後方出現之敵艦隊
- 引出新世代艦並將其擊破
- 與敵要塞艦的最後之戰
- ENDING

**總回合數在119或以下**
- 攻略敵方雙子要塞
- 為攻略敵首都而突入大氣層
- 在大氣層內與敵戰鬥部隊交戰
- 宇宙戰艦對潛水艦之激鬥
- 攻略敵方水中要塞
- 救出遇襲的亞瑪迪斯軍
- 突入亞空間時受襲
- 分支點*從拉法尼斯、杜美那斯、奧基斯之中選擇目的地

**奧基斯編**
- 被亞瑪迪斯軍攻擊
- 受到神秘戰艦的攻擊
- 開始向拉法尼斯進攻
- 迎擊在後方出現之敵艦隊
- 引出新世代艦並將其擊破
- 與敵要塞艦的最後之戰
- ENDING

**杜美那斯編**
- 受到神秘戰艦的攻擊
- 在特萊斯與拉法尼斯戰鬥
- 在突入亞空間前與敵人交戰
- 敵軍向杜美那斯進攻
- 向撤退的敵軍攻擊
- 開始向拉法尼斯進攻
- 迎擊在後方出現之敵艦隊
- 引出新世代艦並將其擊破
- 與敵要塞艦的最後之戰
- ENDING

**拉法尼斯編**
- 在偵察途中被亞瑪迪斯軍襲擊

**相信拉法尼斯**
- 被編入拉法尼斯軍中
- 在亞空間移動中被敵人突襲後方
- 與亞瑪迪斯的新世代艦戰鬥
- 與亞瑪迪斯殘存部隊的戰鬥
- 出動阻止大型飛彈發射
- 迎擊星際彈道飛彈
- 與杜美那斯軍的最後之戰
- ENDING

**不相信拉法尼斯**
- 在逃亡中受到敵人追擊
- 被卷入在特萊斯的戰鬥
- 被編入亞瑪迪斯軍
- 與拉法尼斯軍之最終決戰
- 迎擊在後方出現之敵艦隊
- 引出新世代艦並將其擊破
- 與敵要塞艦的最後之戰
- ENDING

*在本攻略中所採用之攻略路線

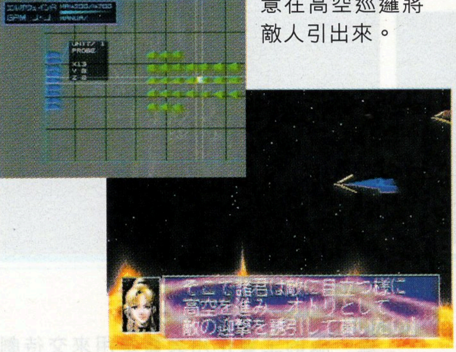
# AUBIRD FORCE AFTER版面攻略心得

## MISSION 14
## 在大氣層內與敵戰鬥部隊交戰

| 勝利條件 |
|---|
| 擊退敵部隊 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

冬天覆蓋着迪多諾華首都衛星的堅厚冰壁，化為了守衛他們水中都市的自然防壁，而降落了首都衛星的遠征艦隊，則為了找尋敵艦隊在冰原上的出入口而編成探索部隊，然而經過了一段時間，仍未找到出入口的位置，於是遠征艦隊司令部便命主角的部隊故意在高空巡邏將敵人引出來。



| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 艾嘉威爾 R | 戰艦 | 座標 X13 Y8 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X9 Y9 Z18 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X11 Y9 Z18 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X13 Y9 Z18 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X15 Y9 Z18 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X17 Y9 Z18 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X11 Y4 Z28 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X13 Y4 Z28 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X15 Y4 Z28 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X11 Y3 Z30 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X13 Y3 Z30 |
| 阿羅夫 | 戰鬥機 | 座標 X15 Y3 Z30 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X9 Y8 Z20 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X11 Y8 Z20 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X13 Y8 Z20 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X15 Y8 Z20 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X17 Y8 Z20 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X11 Y5 Z26 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X13 Y5 Z26 |
| 密達 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X15 Y5 Z26 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X9 Y7 Z22 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X11 Y7 Z22 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X13 Y7 Z22 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X15 Y7 Z22 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X17 Y7 Z22 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X11 Y6 Z24 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X13 Y6 Z24 |
| 費格特 | 戰鬥攻擊機 | 座標 X15 Y6 Z24 |
| **敵軍增援部隊** | | |
| 伊路姆 | 航空母艦 | 座標 X13 Y19 Z35 |
| 告迪夫 | 驅逐艦 | 座標 X15 Y19 Z35 |
| 告迪夫 | 驅逐艦 | 座標 X11 Y19 Z35 |

### TACTICS

這一版在設定上有一個特點，那就是艦載機部隊中只能派出戰機系的機種，而原先乘在裝甲兵上的駕駛員會自動變成「無機一族」，需要閣下將他們編進戰鬥機內。

這版的主要對手是近30隊的戰機，雖説應付敵方戰機的「正路」方法是自己亦派出戰機迎擊，但這其實不太化算，因為戰機一中彈便很容易玩完，而面對近30次的攻擊，總會有被擊中的可能，所以在下較贊成一隊戰機也不派出去，單靠艦上的對空火力來應戰，反正戰機的火力有限，任由他們射到夠吧，只要經常留意各艦的HP，一有危險時進行回復，那就可以省掉派艦載機出戰增加指揮負荷的問題。

那麼第2回合出現的敵增援又如何？除非你一心想對付它們，否則在它們飛到你面前之前、戰鬥早就結束了。



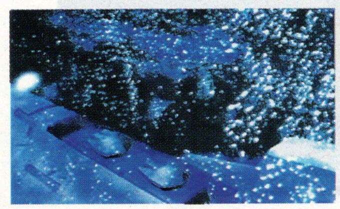
## MISSION 15
## 宇宙戰艦對潛水艦之激鬥

| 勝利條件 |
|---|
| 將敵艦隊擊退 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

加入了拉法尼斯的遠征艦隊繼迪多諾華宙域的制宙權後，連首都衛星的制空權亦掌握過來，但迪多諾華軍卻沒有甚麼有效的應付方法，「艾美亞星系最大軍事國」這稱號，對迪多諾華來説已經成為過去。

遠征部隊在控制了冰原上的出入口後，開始不斷派部隊迫近敵方的海中都市，而主角們的部隊就遇上了一支前來迎擊的潛水艦部隊，雖然這些艦所用的是魚雷及以機甲兵為艦載機，但這對水中戰來説已經很足夠。



| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 艾嘉威爾 R | 戰艦 | 座標 X13 Y8 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X5 Y15 Z34 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X3 Y14 Z34 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X7 Y14 Z34 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X5 Y13 Z34 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X16 Y7 Z27 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X18 Y6 Z25 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X20 Y5 Z23 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X22 Y4 Z21 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X24 Y3 Z19 |
| **敵軍增援部隊** | | |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X5 Y14 Z22 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X7 Y14 Z20 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X9 Y14 Z18 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X1 Y6 Z22 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X1 Y6 Z20 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X1 Y6 Z18 |

### TACTICS

和上一版剛好相反，這版的戰鬥中是不能使用戰鬥機作為艦載機的，因此所有駕駛員均要重選機體才能出擊，實在有點被人玩的感覺……



敵軍潛水艦柏維路的特點是HP低、裝甲薄、但其主武器魚雷卻擁有遠超其表面數值的破壞力，即使是戰艦的50前方裝甲值，被擊中時仍可扣去1000以上HP，因此絕對不可被敵人集合起來，否則必定會有艦被毀。

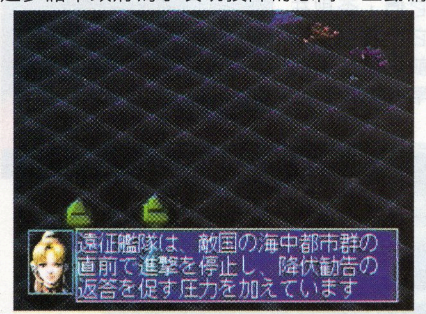
較佳的戰法是開始時不斷右移，先接觸成斜行接近中的敵艦群，因為相反方向的位置會在第4回合時出現敵增援，而若想在敵方行動回合時減低被攻擊的機會，則可派一隊死了也不覺可惜的艦載機吸引敵火力，以不斷迴避（AVOID）的方法增加生存率，然後再於我軍行動時盡快消滅射程內的敵艦，至於敵艦的艦載機則可留待有空閒時才慢慢去解決。

# MISSION 16
## 攻略敵方水中要塞

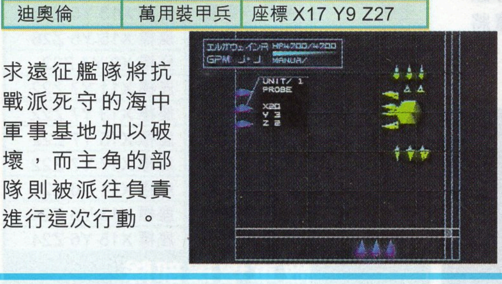
| 勝利條件 |
| --- |
| 將敵水中軍事基地破壞 |
| 敗北條件 |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

擊敗了迪多諾華軍的潛水艦部隊後，遠征艦隊繼續前進到他們的海中都市群附近，希望迫對方就此投降，這時主角收到司令部的消息，得知迪多諾華政府基本上亦傾向投降，但軍方卻有人死守基地高呼戰鬥到底，迪多諾華政府為了表明投降的意向，主動請求遠征艦隊將抗戰派死守的海中軍事基地加以破壞，而主角的部隊則被派往負責進行這次行動。

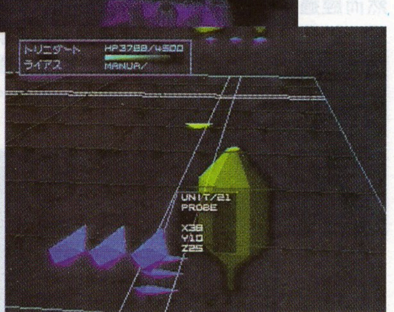



| 我軍初期部隊 | | |
| --- | --- | --- |
| 艾嘉威爾R | 戰艦 | 座標 X20 Y3 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| ADPTO3 | 特殊艦 | 座標 X20 Y15 Z26 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X17 Y17 Z23 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X19 Y16 Z23 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X20 Y17 Z23 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X22 Y16 Z23 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X26 Y14 Z24 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X26 Y14 Z26 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X26Y14 Z28 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X14 Y15 Z24 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X14 Y15 Z26 |
| 柏維路 | 潛水艦 | 座標 X14 Y15 Z28 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X18 Y8 Z23 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X20 Y8 Z23 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X22 Y8 Z23 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X26 Y5 Z25 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X26 Y5 Z27 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X17 Y9 Z25 |
| 迪奧倫 | 萬用裝甲兵 | 座標 X17 Y9 Z27 |



### TACTICS

這版的設定和「MISSION 08」差不多，我軍會從三個方向將敵軍包圍，而敵軍所用的艦種則和上一版相似，同樣有着強力的魚雷，再加上大量機兵甲系的艦載機……由於敵方的艦群會在戰鬥開始後攻向左右兩方，兩邊的部隊可用集中攻擊的方式應戰，至於中央的部隊由於只會有少數艦載機前來截擊，擊倒他們後便可放心地攻擊敵方的水中要塞，不過若然閣下想多賺點經驗值的話，只要盡量將其他敵艦擊毀，那麼即使沒有破壞要塞亦一樣可以過版。



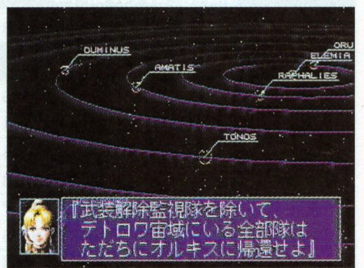
# MISSION 17
## 救出遇襲的亞瑪迪斯軍

| 勝利條件 |
| --- |
| 不明 |
| 敗北條件 |
| 不明 |

### STORY

E.G.1027年12月，由迪多諾華侵略杜美那斯而引發的這場戰爭，最後在牽連所有國家的情況下告一段落，遠征艦隊亦隨之解散，而舊聯邦各國的武裝解除，則在內惑星聯合的監視下進行，只可惜內惑星聯合在失去了迪多諾華聯邦這共通敵人後，其團結力量便急速地消失，更開始為了爭奪舊聯邦的土地而出現內部對立，特別是在羅特力古的保護權之爭上，亞瑪迪斯與奧基斯的對立令兩國的關係進入緊張狀態，而主角們的部隊亦被主星下令回國，然而這時附近一支亞瑪迪斯的艦隊發出求救訊號，主角於是命其他部隊先做回國的準備，只打算多帶一艦前往救援……




| 我軍初期部隊 | | |
| --- | --- | --- |
| 艾嘉威爾R | 戰艦 | 座標 X18 Y17 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| ????? | 巡洋戰艦 | 座標 X22 Y18 Z41 |
| ????? | 巡洋戰艦 | 座標 X24 Y18 Z43 |
| **友軍初期部隊** | | |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X17 Y15 41 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X19 Y13 Z43 |
| **敵軍增援部隊** | | |
| 碧之華路 | 重巡洋艦 | 座標 X1 Y15 Z7 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X1 Y14 Z5 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X1 Y14 Z9 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X1 Y16 Z5 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X1 Y16 Z9 |

### TACTICS

這一版的主要作用其實是用來交待劇情，所以各位在設定時亦不必太認真；當戰鬥開始後，主角會認出正在襲擊亞瑪迪斯軍的是在當日襲擊和談儀式的艦，但因為我軍的初期位置和對方相距太遠，所以在還未追上之前，兩艘亞瑪迪斯的軍艦已被擊毀，主角原本打算最少亦要將敵艦擊沈替對方報仇的，但敵艦卻突然在眼前消失了，就在主角們企圖找出這些隱藏了的敵艦時，另一支亞瑪迪斯的艦隊在第10回合趕到現場，更誤會是主角們擊沈了他們的艦，主角為免將問題惡化，下令第一時間撤離戰場，而這場戰鬥到此亦告一段落。



# MISSION 18
## 突入亞空間時受襲

| 勝利條件 |
|---|
| 擊退所屬不明艦 |
| 敗北條件 |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

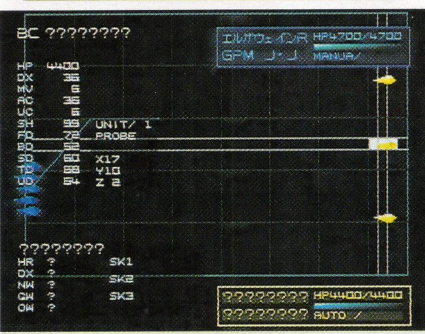
E.G.1028年1月，亞瑪迪斯軍受襲擊一事，對雙方都造成了很大的衝擊，亞瑪迪斯軍抗議奧基斯軍的襲擊，要求大量賠償，而奧基斯則認為亞瑪迪斯無憑無據，拒絕了所有的要求，本來已陷於危險狀態的兩國終於斷絕外交，戰爭一觸即發。

唯一知道事件真相的主角艦隊，這時正準備趕回主星提出報告，卻在加速前的倒數階段再次遇上那神秘艦隊，主角只好放棄直接回國的機會，先行應付這從後而來的不速之客。









| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 艾嘉威爾 R | 戰艦 | 座標 X17 Y10 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| ?????◆ | 巡洋戰艦 | 座標 X13 Y13 Z37 |
| ????? | 巡洋戰艦 | 座標 X7 Y13 Z37 |
| ????? | 巡洋戰艦 | 座標 X20 Y13 Z37 |

### TACTICS

這一戰會遇上三艘神秘戰艦，他們雖然在戰鬥開始時是在我軍的背後方向，但因為雙方相距有一定的距離，所以是一定有足夠時間將艦頭轉向的。

敵艦之中，左右兩艘是可以被擊中的，但中央的那艘卻是完全不會受傷的，各位可在攻擊前先檢視敵艦的能力值，若發現護罩值達99的敵艦便代表那是無敵的艦，大可省點子彈；至於對於其他兩艘神秘艦時，各位應多點利用RG系的武器，因為這是唯一可以在原有威力下命中這種神秘艦的武器，不過這種武器的缺點是威力一般，亦不可像光線系武器般使用「SYNCHRO」的技能來令威力加倍，所以各位應以集中攻擊的方法來將敵人逐一擊破，只要將兩艘可被擊中的神秘艦擊沈，餘下的那艘艦便會自動離開，版面亦會告一段落。



# MISSION 20
## 在偵察途中被亞瑪迪斯軍襲擊

| 勝利條件 |
|---|
| 破壞敵艦 |
| 敗北條件 |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

由於已經失去了回國的機會，主角的部隊只有先繞道到拉法尼斯接受補給，但在他們到達拉法尼斯的時候，亞瑪迪斯已向奧基斯派出了艦隊，主角們得知主星已成為戰場，於是便對回國的路線作重新檢討，這時你可選擇1.逗留在拉法尼斯、2.回到奧基斯、3.前往中立國杜美那斯，而在下這攻略中則選了1.逗留在拉法尼斯來繼續下去。







| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X3 Y9 Z5 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 碧之華路 | 重巡洋艦 | 座標 X25 Y8 Z23 |

主角選擇了暫時留在惑星拉法尼斯，等待可以回故鄉的機會，而拉法尼斯則以分析交戰記錄為理由，要求主角們將艦艇交出，但就借了拉法尼斯的艦給他們使用；在同一時候，由於拉法尼斯軍發覺自己勢力範圍下的特萊斯出現了亞瑪迪斯軍，於是決定參戰，但對政府這決定感到不滿的軍部為了試探亞瑪迪斯軍動向，於是請求奧基斯部隊出動，主角雖然亦覺得這樣做不對，但因為需要對方協助自己回本星，最後亦唯有答應……

### TACTICS

由於劇情關係，這版開始主角所用的艦船會變成拉法尼斯軍的艦種，所有艦長及駕駛員均必需重新選擇拉法尼斯軍的兵器，這不但要花你一段時間，而對於新到手艦船的性能亦要時間來適應。

這版可算是以交待劇情為主的一戰，相對於只有一艘的敵艦，我方的十隻艦船大概只要每隻開一砲就已經足以令對方收工，相信不會有人需要這一版的攻略吧……



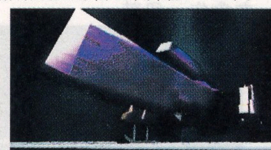



# MISSION 22
## 在逃亡中受到敵人追擊

| 勝利條件 |
|---|
| 破壞所屬不明艦 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

在打敗了亞瑪迪斯的軍艦後，主角在附近的一個軌道要塞捕捉了一艘神秘軍艦，發現該艦擁有亞空間移動的能力，可以不需要利用亞空間門在星系內瞬間移動，但更令人吃驚的，是證實該艦原來是拉法尼斯所建造的新世代戰艦。主角於是馬上要求拉法尼斯軍解釋，而對方則稱他們是為免該艦的技術被用在軍事上才一直隱瞞着，至於襲擊和談的新世代艦則是被亞瑪迪斯軍所奪去的試驗艦。




這時主角可以選擇1.一起與亞瑪迪斯軍交戰！、2.不能夠完全相信，而本攻略則是選了2的劇情繼續玩下去的。




E.G.1028年5月，被編入拉法尼斯軍的主角部隊，接收了能作亞空間移動的新世代艦，更馬上開始進行測試。

同一時候，在惑星奧基斯的戰線上，艦數較多的亞瑪迪斯軍暫時佔了較大優勢，但拉法尼斯政府卻突然從中立的姿態變成針對亞瑪迪斯。

當主角的艦隊正在最後測試的那天，他突然宣佈將航線改為回到主星奧基斯，原來他亦感到這國家政府的實權已被武力派所掌握，不是久留的好地方，但拉法尼斯軍似乎早已預計了這一着，派了新世代戰艦在亞空間內埋伏……

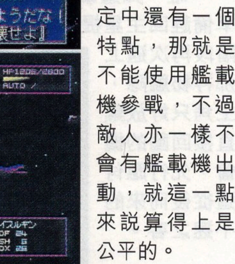
| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 斯古洛姆 | 巡洋艦艦 | 座標 X20 Y10 Z5 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X10 Y15 Z40 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X6 Y15 Z40 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X14 Y15 Z40 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X10 Y11 Z40 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X10 Y19 Z40 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X8 Y13 Z36 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X12 Y13 Z36 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X8 Y13 Z44 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X12 Y13 Z44 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X8 Y17 Z36 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X12 Y17 Z36 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X8 Y17 Z44 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X12 Y17 Z44 |

### TACTICS

想不到上一版才剛剛換了旗艦，這版又馬上換了另一艘；主角由這一版開始會使用新世代艦「斯古洛姆」作旗艦，這艦的特點是對光線系兵器有頗強的防禦力，但最大的缺點是沒有魚雷，因此經常要依賴「SYNCHRO」將火力加倍。

這版的對手是拉法尼斯亞軍，以艦數來說是對方稍為佔優的，若要有必勝的把握，可先將全軍移向左方(即與敵艦群成一直線)，然後將原本分散的各艦集結在主角艦附近，之後便停止前進，等待對方的艦隻一進入射程便全軍開火，將敵軍一批一批的消滅，但在這過程中，各位應優先攻擊非新世代艦的一般軍艦，因為要擊毀新世代艦所費的時間較長，先降低敵艦數目便等於減少被攻擊的次數。



這版在設定中還有一個特點，那就是不能使用艦載機參戰，不過敵人亦一樣不會有艦載機出動，就這一點來說算得上是公平的。

# MISSION 24
## 被卷入在特萊斯的戰鬥

| 勝利條件 |
|---|
| 將敵部隊全滅 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

主角們擺脫了拉法尼斯的追兵後，來到了惑星特萊斯附近，但其亞空間移動用的引擎已在上一戰中被毀，這時一支亞瑪迪斯軍發現了主角的艦隊，主角決定投降。

原來這支亞瑪迪斯的艦隊是為了調查新世代艦而來到特萊斯星域的，由於奧基斯正與亞瑪迪斯開戰，對方的指揮官亦不可能放走主角等人，但就答應只要主角們在他們的指揮下行動便不會作太大的干涉。

這時亞瑪迪斯軍正因為與特萊斯的軌道衛星失去聯絡而頭痛，但後方卻出現了拉法尼斯軍，主角只有先命全軍作好戰鬥準備，並通知亞瑪迪斯軍受襲的事。



| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X15 Y10 Z40 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X20 Y10 Z2 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X17 Y8 Z4 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X23 Y8 Z4 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X17 Y12 Z4 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X23 Y12 Z4 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X14 Y6 Z6 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X11 Y4 Z8 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X14 Y14 Z6 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X11 Y16 Z8 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X26 Y6 Z6 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X29 Y4 Z8 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X26 Y14 Z6 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X29 Y16 Z8 |
| **初期中立部隊** | | |
| BS-95 | 特殊艦 | 座標 X1 Y15 Z59 |
| **友軍初期部隊（NPC）** | | |
| 碧之華路 | 重巡洋艦 | 座標 X25 Y20 Z45 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X22 Y20 Z45 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X28 Y20 Z45 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X25 Y18 Z45 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X25 Y22 Z45 |




### TACTICS

這版我軍的任務是保護友軍免受襲擊。在版面開始時，敵艦會以一個大X字的隊形出現在我軍背後，因此最初兩個回合要先將艦頭轉回才可，這時敵方的艦載機群應已飛到附近，我方可以利用艦載機或艦砲盡量截擊他們，但未能消滅的則最好留待戰機去追，因為艦船是不可能追得上戰機的。

當敵機群越過我軍後，接着便輪到敵艦群了，由於這版的敵軍會以亞瑪迪斯軍為優先攻擊目標，即使我軍在他們射程亦不會主動攻擊，於是乎我方便可在有利的時候才攻擊，但仍要小心敵艦的反擊……

亞瑪迪斯軍在這一戰中是不會有甚麼建樹的，由於敵艦群在越過我軍的防線後便很快可以攻擊亞瑪迪斯軍，因此當敵軍經過時應作好準備再次將艦頭轉向，不過因為敵艦的顏色和我軍相同，戰鬥時難免會出現少許混亂。





# MISSION 25
# 被編入亞瑪迪斯軍

| 勝利條件 |
| --- |
| 將敵部隊全滅 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

## STORY

由於亞瑪迪斯軍在軌道衛星內找到了修理中的拉法尼斯新世代艦，不但修好了主角艦的亞空間引擎，更證明了該艦就是當日襲擊和談儀式的神秘艦，於是便揭開了拉法尼斯打算待各國疲弊後獨自以武力統一星系的陰謀，而最令拉法尼斯估計不到的，是這個異常巧妙的計劃，令各國毫不留情地進行報復，得知真相的全惑星國家都團結起來對抗，將殘餘的戰力派往惑星拉法尼斯，其中更包括了達成即時停戰、再度結成同盟國的奧基斯與亞瑪迪斯兩國在內……







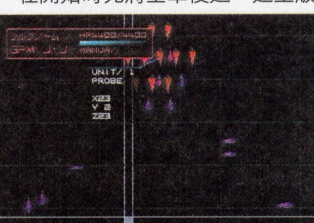
主角的艦隊由於已趕不及回奧基斯與主力艦隊會合，所以在打倒拉法尼斯之前，要暫時繼續在亞瑪迪斯的指揮下戰鬥，而主角們的第一個任務，便是以空間跳躍至敵軍背後，襲擊敵軍的後備部隊。

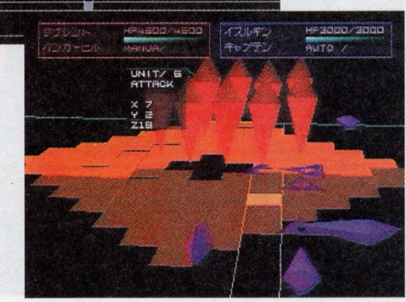
| 我軍初期部隊 | | |
| --- | --- | --- |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X23 Y2 Z23 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 貝沙 | 航空母艦 | 座標 X23 Y30 Z23 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X19 Y30 Z21 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X19 Y30 Z25 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X23 Y30 Z19 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X23 Y30 Z27 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X27 Y30 Z21 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X27 Y30 Z25 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X13 Y12 Z12 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X11 Y12 Z12 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X3 Y17 Z42 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X42 Y17 Z42 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X42 Y17 Z3 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X33 Y21 Z34 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X35 Y21 Z34 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X42 Y26 Z3 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X3 Y26 Z3 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X3 Y26 Z42 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X7 Y39 Z43 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X38 Y39 Z7 |

## TACTICS

由這版開始，玩者會變成亞瑪迪斯軍的一分子，而所用的軍艦亦會改為亞瑪迪斯軍的艦種，只有主角的旗艦會維持使用斯古洛姆，但最少不會再因為兩軍顏色太相近而出現難以辨認的情況，可惜亞瑪迪斯軍的CL級軍艦沒有裝備魚雷，整體上火力會比過往稍遜。

這版的戰鬥空間很大，由於敵人初時分佈得很「散」，所以只要將全軍靠在一起，便能有足夠火力應付分散的敵人，而較佳的方法是在開始時先將全軍後退，退至版邊再將艦頭轉向下方，便能確保不會被敵人攻擊艦船下方。





# MISSION 26
# 與拉法尼斯軍之最終決戰

| 勝利條件 |
| --- |
| 將敵部隊全滅 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

## STORY

由所有惑星國家出擊的艦隊，都已經集結在拉法尼斯宙域一帶，而主角的新世代艦隊在擊敗敵軍後備艦隊後，以瞬間移動回到了友軍陣營附近，這時拉法尼斯的首相竟向附近宙域發出演說，呼籲其他國家盡快投降……這個很明顯是對全星系宣戰，就在主角奇怪拉法尼斯為何有這種自信時，亞瑪迪斯軍的司令已下令主角加入總攻擊的行列，擊敗其負責宙域的敵艦隊。

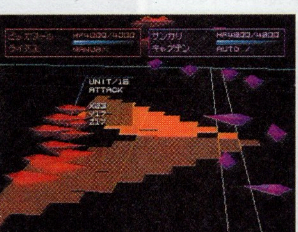


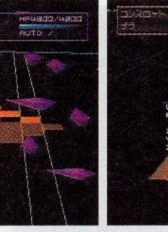

| 我軍初期部隊 | | |
| --- | --- | --- |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X37 Y18 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 貝沙 | 航空母艦 | 座標 X25 Y15 Z48 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X23 Y13 Z48 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X27 Y13 Z48 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X23 Y17 Z48 |
| 辛格利 | 戰艦 | 座標 X27 Y17 Z48 |
| 嘉姆殊 | 巡洋艦 | 座標 X36 Y10 Z39 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X38 Y8 Z37 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X40 Y6 Z35 |
| 薛哥拉 | 驅逐艦 | 座標 X42 Y4 Z33 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X24 Y28 Z48 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X26 Y28 Z48 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X26 Y2 Z48 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X24 Y2 Z48 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X35 Y15 Z40 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X37 Y15 Z38 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X39 Y15 Z36 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X41 Y15 Z34 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X43 Y15 Z32 |
| 史格魯 | 巡洋戰艦 | 座標 X16 Y15 Z40 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X14 Y15 Z38 |

| 友軍初期部隊 | | |
| --- | --- | --- |
| 德靈特 | 戰艦 | 座標 X13 Y10 Z4 |
| 德靈特 | 戰艦 | 座標 X10 Y10 Z4 |
| 德靈特 | 戰艦 | 座標 X16 Y10 Z4 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X7 Y9 Z4 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X7 Y11 Z4 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X19 Y9 Z4 |
| 尼奧特古 | 巡洋艦 | 座標 X19 Y11 Z4 |
| 碧之華路 | 重巡洋艦 | 座標 X13 Y7 Z4 |
| 碧之華路 | 重巡洋艦 | 座標 X13 Y13 Z4 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X10 Y8 Z4 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X10 Y12 Z4 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X16 Y8 Z4 |
| 干斯羅特 | 驅逐艦 | 座標 X16 Y12 Z4 |
| **敵軍增援部隊** | | |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X12 Y15 Z58 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X10 Y15 Z58 |

## TACTICS

這版的情況和當日對付迪多諾華艦隊時很相似，在超大的戰場上，亞瑪迪斯的友軍與主角的艦隊各負責着兩翼的戰線，但由於敵軍會優先攻擊亞瑪迪斯軍，結果主角的艦隊亦要駛向亞瑪迪斯的艦群那邊；在前進的時候，應首先將各艦排成密集陣形，然後向左上方移動，當來到友軍艦群附近時，應會遇上三種狀態下的敵艦：1.與友軍交戰而受了一定損傷的敵艦、2.正在右轉打算接近友軍的敵艦、3.其他完好無缺的敵艦；在攻擊時各位亦可按以上的排列來決定優先次序，總之最緊要的是能盡量在短時間內減少敵艦數目，這樣便自然可以減少受攻擊的次數。





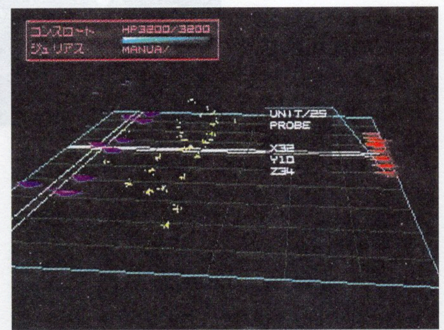
# MISSION 27
## 迎擊在後方出現之敵艦隊

| 勝利條件 |
|---|
| 將敵部隊全滅 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

惑星聯軍與拉法尼斯大戰一場後，開始取得了一定的優勢，但艦隊司令這時通知主角，戰線後方相繼地受到突然出現的敵人襲擊，並要求主角的艦隊馬上轉向，攻擊一支



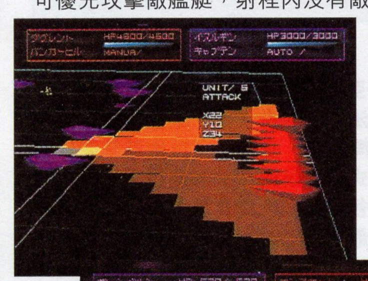



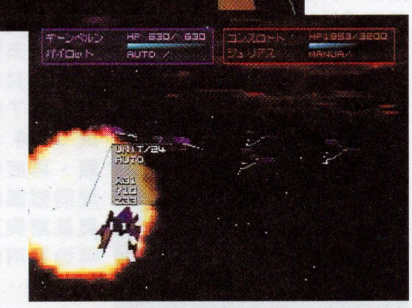
剛發現的敵空母部隊，主角的副官推測敵人是將新世代艦投入了戰線，但現在優先要做的，是擊敗前往襲擊我方旗艦的敵艦隊。

| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X25 Y10 Z34 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 貝沙 | 航空母艦 | 座標 X25 Y10 Z2 |
| 貝沙 | 航空母艦 | 座標 X12 Y10 Z2 |
| 貝沙 | 航空母艦 | 座標 X38 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X23 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X27 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X10 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X14 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X36 Y10 Z2 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X40 Y10 Z2 |

### TACTICS

這版的設定是我方和敵方各分成3個小艦群，但若然直線前進的話，當戰鬥時敵方會身處在隕石帶中，這對攻擊是不大有利的，所以較佳的應戰方法是一開始時馬上將全軍靠向主角艦成密集陣形，然後便按兵不動，這樣敵方中央的艦群應會首先進入射程，然後才到左右兩邊的，於是乎又可以繼續在下慣用的「逐個擊破」戰法，總之應戰時可優先攻擊敵艦艇，射程內沒有敵艦才攻擊艦載機，這樣便可以在很輕鬆的情況下過版。





# MISSION 28
## 引出新世代艦並將其擊破

| 勝利條件 |
|---|
| 將新世代艦全部破壞 |
| **敗北條件** |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

### STORY

拉法尼斯軍終於將新世代艦投入戰線，而且為戰況帶來了可怕的影響，投入戰場新世代艦利用亞空間移動飛越各戰線，不斷向各國的指揮部隊進行襲擊，在這種神出鬼沒的新世代艦面前，各國相繼失去其指揮部隊、傷亡慘重。

為了將敵軍的新世代艦擊敗，亞瑪迪斯軍與杜美那斯軍合作，由一支杜美那斯軍艦隊假裝成解除了通信管制的指揮部隊，以求將敵人的新世代艦引出來。




| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X3 Y19 Z30 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X30 Y16 Z24 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X32 Y14 Z24 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X32 Y12 Z24 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X30 Y10 Z24 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X29 Y17 Z9 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X31 Y15 Z13 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X33 Y13 Z17 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X31 Y11 Z13 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X29 Y9 Z9 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X29 Y17 Z42 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X31 Y15 Z38 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X33 Y13 Z34 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X31 Y11 Z38 |
| 伊瑞基 | 驅逐艦 | 座標 X29 Y9 Z42 |
| **友軍初期部隊（NPC）** | | |
| 亞尼傑斯 | 戰艦 | 座標 X20 Y7 Z15 |
| 泰利丹 | 驅逐艦 | 座標 X20 Y5 Z13 |
| 泰利丹 | 驅逐艦 | 座標 X20 Y5 Z17 |
| **敵軍增援部隊** | | |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X?? Y?? Z?? |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X?? Y?? Z?? |



### TACTICS

這版的戰場上會有一支杜美那斯的友軍，而敵人亦會以他們為優先攻擊的目標，雖然這時即使接近敵人亦不會受到攻擊，但始終敵人的數目太多，友軍最多只能支持4、5個回合，當他們被全滅後，敵人便會將矛頭指向你，這時應將全軍盡量靠在一起，然後優先擊沈非新世代艦的敵艦，而戰鬥途中更應派一些艦載機在艦艇前方吸引敵方的砲火，這樣便可避免在敵方行動回合時我方的艦隻受到集中攻擊。

第6回合時敵方會再有兩艘新世代艦從左右兩方出現，實際上對整體影響不大，但各位亦可嘗試派艦載機飛往他們的前進路線後停下不斷迴避，以妨礙他們與其主力部隊會合。





# MISSION 29
# 與敵要塞艦的最後之戰

| 勝利條件 |
|---|
| 將要塞艦華達拿破壞 |
| 敗北條件 |
| 主角艦被毀、己方士氣值過低 |

## STORY

由於擊毀了新世代艦，各惑星國家的軍隊從混亂中重整了陣形，開始再度向拉法尼斯進軍，而在總戰力上處於劣勢的拉法尼斯軍則節節敗退，最後更被趕到拉法尼斯主星軌道上，但就在所有人都相信勝利在望時，四艘新世代艦突然出現，更帶同一艘要塞級的巨艦，一砲就將其中一支艦隊全滅！

這要塞艦原來一直利用新世代艦隱藏在亞空間內，亦是拉法尼斯軍的最後皇牌，這時杜美那斯軍來電，表示該要塞艦的主砲需要很長時間才能補充能量，即使一半威力亦要5回合才能發射一次，希望主角能協助他們一起趁這機會將該艦擊滅。






| 我軍初期部隊 | | |
|---|---|---|
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X28 Y15 Z2 |
| **敵軍初期部隊** | | |
| 華達拿 | 特殊艦 | 座標 X25 Y15 Z40 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X25 Y15 Z32 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X25 Y15 Z46 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X20 Y15 Z40 |
| 斯古洛姆 | 巡洋戰艦 | 座標 X30 Y15 Z40 |
| **友軍增援部隊（NPC）** | | |
| 亞尼傑斯 | 戰艦 | 座標 X30 Y15 Z3 |
| 戈柏古 | 巡洋艦 | 座標 X28 Y15 Z3 |
| 戈柏古 | 巡洋艦 | 座標 X32 Y15 Z3 |
| 泰利丹 | 驅逐艦 | 座標 X26 Y15 Z3 |
| 泰利丹 | 驅逐艦 | 座標 X34 Y15 Z3 |

## TACTICS

敵要塞艦華達拿雖說由四艘新世代艦保護着，看起來還是應該很易擊破的，然而華達拿之內其實還藏有四艘驅逐艦伊瑞堅，所以整體上其實共有9艘敵艦；杜美那斯的友軍會在第5回合出現，他們的最大好處是可以吸引敵方砲火，於是乎我軍便可安心前進；而華達拿的最大武器是每5回合一次的超級大砲，為了預防這一擊，各位可派一艦載機經常處於艦隊前方「送死」，只要全軍能同時向華達拿攻擊（當然是以魚雷等最強武器），即使是從正面開火也好，一回合內也可將他擊沈。



## ENDING

戰爭結束後，餘下的惑星國家決定合力探索外宇宙可移居的新星體，而杜美那斯的司令與主角道別後，便開始了她的新旅程，遊戲到此亦告一段落了……









## 追加資料

### 艦船及艦載機名稱中日對照表

| 奧基斯軍 | |
|---|---|
| 艾嘉威爾 | エルガウェイン |
| 嘉斯特尼 | ガストーニュ |
| 索迪倫 | ソルデューヌ |
| 迪萊特 | デ・ロイト |
| 格特威 | ガートヴァル |
| 杜列特 | トリニダート |

| 杜美那斯軍 | |
|---|---|
| 亞尼傑斯 | アレギウス |
| 泰利丹 | テレダイン |
| 戈柏古 | コーバック |

| 迪多諾華軍 | |
|---|---|
| 迪尼亞 | デネヴァ |
| 阿羅夫 | アロフ |
| 丹爾 | ダイン |
| 西特魯 | ゼークトル |
| 告迪夫 | グーデフ |
| 史格戈華基 | スカルゴ・ワーゲ |
| 密古拉 | ミュグラ |
| 羅達 | ロダ |
| 迪比倫 | デーベルン |
| 伊路姆 | イェルムン |
| 古羅布斯 | グロフス |
| 衛星７號 | サベース７ |
| 杜尼姆Ｒ | ドレニムＲ |
| 索菲路 | ゾフィエル |
| 莫基胡 | モルギウ |
| 勞莫蘭 | ルモラン |
| 密古拉 HSK | ミュグラ HSK |
| 荷撒古 | ボルザック |
| 嘉魯特列捷 | ガルド・リンツ |
| 加里昂 | カリオン |
| 亞魯迪雅Ｒ | アルディアＲ |
| 密達 | ミューダ |
| 費格持 | フィガード |
| 柏維路 | バウェル |
| 迪奧倫 | ディオール |

| 亞瑪迪斯軍 | |
|---|---|
| 德靈特 | ダグレント |
| 干斯羅特 | コンスロート |
| 碧之華路 | ビッズワール |
| 尼奧特古 | レオターク |

| 拉法尼斯軍 | |
|---|---|
| 貝沙 | ベイシャン |
| 史格魯 | スカウカル |
| 斯古洛姆 | シルグノーム |
| 伊瑞基 | イスルギン |
| 辛格利 | サンカリ |
| 嘉姆殊 | ガムシュ |
| 薛哥拉 | シンゴラ |
| 華達拿 | ヴァルダーナ |

製造商：ASCII　發售日：10月22日
售價：6800日圓
RPG／MEM

文：少年積奇




# 火星物語

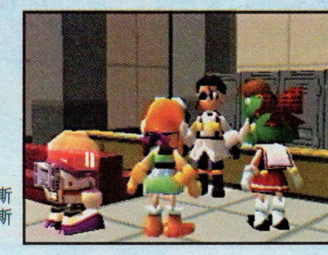
## 科博斯，努力走到最後吧！！

## 第十六話　婆婆的記憶

回到現代(風之谷)，當科博斯在廳中談及艾沙的事時，一旁的電視新聞廣播說蘇特林鎮(ソドムの町)亦受到A晶片的影響，原來那裡正是茜拉的故鄉。由於擔心婆婆的安全，科博斯一行人便決定往蘇特林鎮看看。於谷口喚出藍色之風，三人到達卡加利安，原來科博斯是不知道蘇特林鎮在哪裡的，於是茜拉便提議乘巴士前往。來到東面的巴士總站，知道往蘇特林鎮的巴士停駛了，三人只好使用最後手段——步行。來到蘇特林鎮，購物過後來到茜拉家，茜拉怕婆婆忘記了自己而叫科博斯問問看，科博斯問婆婆可有記起少女Y，可是婆婆真的忘記了。一定是受到A晶片的影響吧，沒辦法之下茜拉便提議先吃東西，三人在酒場又再次遇上艾馬古，知道布拉班黨已決定把鎮上所有A晶片拔除，三人來到市政處看見蘭狄，科博斯亦決定參加這次拔除晶片行動。


■原來科博斯亦不知蘇特林在哪。


■受A晶片影響，婆婆竟忘記了茜拉。

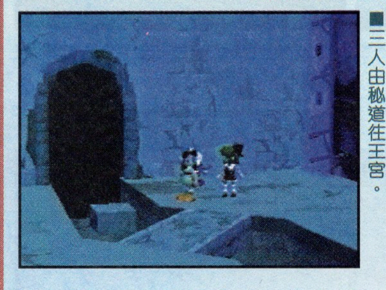

■蘭狄希望科博斯一起參戰，科博斯亦在所不辭。


■婆婆說茜拉應向自己的道路前進。

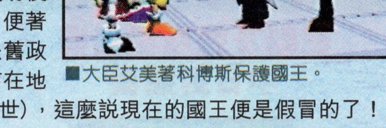
■從金遜口中知道幅基皇的計劃。

在蘇特林酒店休息一晚後，三人邊行邊戰到達酒場會合大隊，從蘭狄口中知道有8成的市民已被植入晶片，而哈尼斯帝國，蘇特林軍的司令官「金遜」(クリムゾン)亦逃走了，如不追上他的話恐怕會有第二、第三個蘇特林鎮，於是蘭狄便著科博斯追金遜。於鎮口遇上金遜，知道哈尼斯帝國「幅基」皇的計劃是想把人類機械化，藉著晶片來控制人類。打敗他後回酒店休息，第二天三人又來到婆婆家，婆婆終於記起茜拉了，而最後，茜拉亦決定和科博斯一起冒險。

## 第十七話　誓言


■三人由秘道往王宮。

回到風之谷，從阿比的口中知道有一名神秘人為找風之使者來到風之谷，而他正在村長處。那人自我介紹說，他是卡加利安王國大臣「艾美」(エミュウ)的使者，因怕哈尼斯帝國會威脅卡加利安，於是便派使者前來找身為風之使者的科博斯。答應襄助後到村口和那人一起到卡加利安，他告知科博斯等人暗號後，便著他們往歷史資料館會合其同伴。到達後另一人又叫科博斯去舊政處，終於在舊政處看見大臣艾美。從他口中知道，原來早前在地下水道救的人，正是卡加利安國王「基衛爾64世」(キウイ64世)，這麼說現在的國王便是假冒的了！由於真正的基衛爾64世正往王宮找假國王算帳，為怕危險，艾美便希望科博斯可往保護國王去。


■大臣艾美著科博斯保護國王。

乘夜經秘道往新王宮，在廚房內遇到黃色之風，由於他已吃飽了所以亦隨之加入。利用雪櫃鎖匙開啟雪櫃門後(！？)，見到兩個國王正在對峙著，憑著紋身，假國王終於現形，把他打敗後，真國王說科博斯等人可隨時來王宮。正要離開時，國王的部下說哈尼斯的導彈正向著新王宮飛來！出到宮外，一支超大的導彈正急降下來，這時，達露寶竟奮身飛到空中把導彈接著，更叫科博斯用風把它和導彈一起吹走。當各人也以為實死冇生時，達露寶的殘骸竟從天而降，最後，科博斯和布拉班黨的博士更合力把達露寶改造，新型態亦誕生了！！

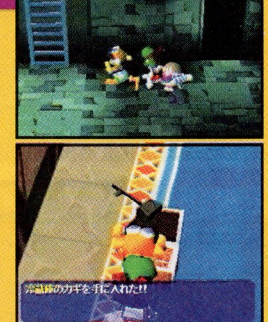

■真正的國王是有紋身的啊！

■達露寶為救大家犧牲自己。

### CHECK POINT

**1 往新王宮**
■這條梯暫時是未能開啟的。

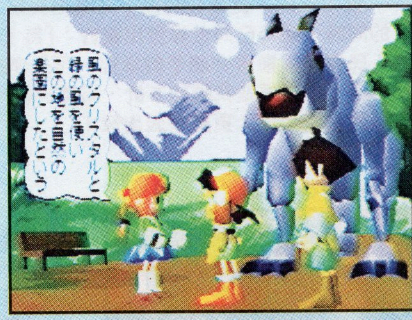
**2 王宮內**
■要先最得雪櫃鎖匙(冷藏庫のカギ)才可找到國王。



# 第十八話　鋼鐵之桶


■姬絲的「信」內容會是甚麼呢？

回到風之谷，當大家在大廳談及達露寶的新型態時，一村民説有一封信給科博斯，而發信人竟是姬絲！原來這並不是一封用紙造的信，而是一個用鐵造的桶，果然桶外確是寫著由姬絲送給科博斯的。由於用各種方法也不能把它開啟，阿比便提議科博斯親自往找姬絲問問看，説時遲，茜拉的鉈錶又發光了。畫面一轉，當姬絲和沙基練劍後回房更衣時，科博斯竟又在這時出現，換來的當然是……。面對阿斯卡軍，亞羅瑪和卡加利安的聯合軍已感吃力，亦因為這樣，姬絲便希望和沙基可以在阿斯卡進軍前把其擊破，而科博斯當然答應襄助了。原來風之門的結界便是在這時開始，除了風之使者外，任何人也不能進出風之谷，而使結界消失的方法便是由風之使者通過風之試練才可。另一方面，這個風之谷亦是由艾沙王利用風之水晶和綠色之風建造。


■風之谷是艾沙王所造。

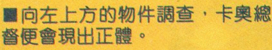

■又要回到過去了。

回到亞羅瑪，身為公主的姬絲向大臣們下令先把城破壞，再在附近重建一條村，這樣子阿斯卡軍便會打消向這裡攻擊的念頭。一行人在城內遇上立布（章魚小子），姬絲便托他把「往風之谷的地圖」交給將來在亞羅瑪出現的風之使者，而使者的名字是——科博斯。知道附近的利比特鎮被阿斯卡佔領了，當務之急當然是立即前往解救！把利比特內各處的阿斯卡前線部隊解決，再到舊古代文明研究所把卡奧（カユオ）總督幹掉便可完成這話。


■章魚族的立布身附重任。

## CHECK POINT

### 舊古代文明研究所


■向左上方的物件調查，卡奧總督便會現出正體。



# 第十九話　阿斯卡之威脅


■好不容易才碰上巴沙拉。

從布拉班黨（在這個時代已經存在）口中得知阿斯卡第二軍團的巴沙拉（バサラ）將軍正要進駐利比特，三人便立即出發。好不容易把他擊敗，布拉班黨員亦於這時出現，告知利比特剛發掘出一輛古代巴士，可供他們前往卡加利安之用。

來到卡加利安，知道阿斯卡軍單是利用他們製的3隻機械「風機」已把這裡控制了，而這些風機阿斯卡軍更擁有另外7隻，換句話説即是共有10隻之多！為了進入皇宮，三人從長計議，決定不採取正面進攻，科博斯説上水溝有秘道可通入皇宮內，姬絲亦估計國王可能由此秘道中逃了出來，而鎖匙亦有可能在他身上。從鎮內各人口中得知風機是由一名天才科學家「威路特」（ヴィルド）所製造，支配卡加利安、阿斯卡的沙洛美（サロメ）總督喜歡健美身段等。終於，三人在自動電梯建設現場找到國王基衛爾25世，告訴他是亞羅瑪公主後取得水溝鎖匙。三人入到宮內，先後取得筋肉之鎖匙和文學之匙，最後在一房內遇上沙洛美。把她擊敗後，卡加利安亦給解放了。


■國王給了姬絲公主秘道鎖匙。

## CHECK POINT

### ❶把巴沙拉擊倒

■棋盤遊戲中，要在12回合內到達終點才可和巴沙拉分勝負，由於棋盤全長有40格之多，大家留意了。




### ❷乘巴士往卡加行安

■又一個Mini Game，十分容易，就是亂來亦可通過的。



### ❸卡加利安城內

■先取得筋肉之鎖匙，再取文學之匙才可找到沙洛美。

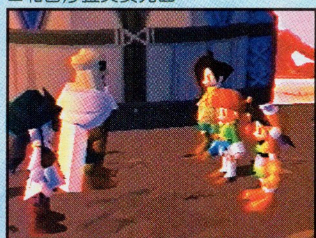


# 第二十話　人類的尊嚴

接下來的，便是往阿斯卡法國把其法王和紐特（リユート）擊倒。可是當姬絲他們解放了卡加利安的同時，紐特已向世界發出宣言：「為了廣播阿斯卡法國的教義，我國會採取佔領政策，使全世界的人民得到阿斯卡神賜予的幸福，可是亦由於現時世界各地反亂的大有人在，因此現凡不從者只有死……！！這便是我國的方針，而第一個地點便是蘇特林鎮，其後所有有名字的鎮亦要肅清。」聽到這樣的宣言，三人更要奮起出發！

■紐特的宣言令人髮指！

■和巴沙拉父女見面。



來到蘇特林鎮酒場內的作戰司令部，知道自從阿斯卡之前的「炎之刻印」管理實驗失敗後（這裡便是從前的「沒有名字的鎮」），新的管理是當孩子到12歲時，便要給予其名字和職業。和叛軍首領會合後，敵人亦剛好來襲，知道有人質在他們手上，一出鎮外看見兩名巴沙拉的士兵正和人質在一起，原來巴沙拉已棄暗投明，著科博斯等人去找他。




■啊！有人質在他們手上。

■給咒語所害，巴沙拉變成怪物。

■巴沙拉女兒拉娜決意和阿斯卡對抗到底。

第二天，三人往找巴沙拉，正談得投契時，巴沙拉的身體竟起了變化，原來但凡背叛阿斯卡的，也會被咀咒。最後為免自己會再變成怪物，巴沙拉便命一旁的女兒「拉娜」（ライナ）把自己殺掉……。

## CHECK POINT

### 和巴沙拉戰鬥



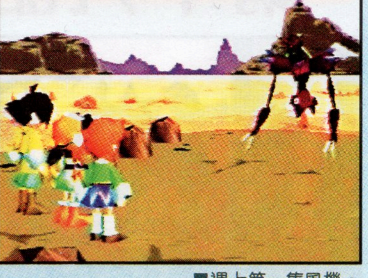
■由於敵人並不是弱者，主要戰法是姬絲負責回復，其餘二人攻擊。

# 第二十一話　紐特叛亂

三人剛到達阿斯卡便遇上第一隻風機，好不容易把它消滅後，三人終於進入阿斯卡。和鎮上的人説話，知道這地從前是喚作拿波里，看見這地教會臨立，不少更是裝飾輝煌的，不用想也知道税收一定十分重。



■阿斯卡的人口十分少。



■遇上第一隻風機。

## CHECK POINT

### ①往阿斯卡之路

■在往阿斯卡之路的棋盤上，由於敵人並不易應付，可以的話應可免則免了。

### ②對風機



■阿斯卡的風機十分強，面對面時應先把附近的物件向它投擲後才作近身攻擊。

■先往左手面的房間取得王宮教會之鎖匙。




一行人來到法王宮殿，先往左手面的房間取得王宮教會之鎖匙，便可開啟正上方的門。進入內部的牢房救出橙色之風，取得秘密之鎖匙開啟旁邊的門，在內裡竟遇上法王，對話間突然出現兩名紐特的部下，且更把法王給殺了！這樣子不用説亦知要有一場大戰了……。



■和橙色之風初相遇。



■紐特叛變，竟派部下把法王殺了！

# 第二十二話　惡魔之機械 風機

法王被殺，剩下來的便是紐特。三人邊戰邊行，落下一層後，在一蒸汽房內調查牆上的兩隻小鬼，把它們收拾後便可取得鎖匙用來前往下層的門。暫且不落下一層，先往右手面的房間看看，遇上三名利比特的人，可是由於他們已被阿斯卡洗腦的關係，不但不理姬絲的好意，更對她拳打腳踢，沒辦法之下只好把他們擊倒。走落一層，於其中一房間內找到一份風機設計圖，原來這裡正是風機的製造工場呢！在設計圖上看到製造者「威路特」博士的名字，這個製造殺人機械的博士一定在這個宮殿的某處，三人更希望立即便把他揪出來。

■法王死後，剩下的便是紐特！

■利比特的人民已被洗腦。

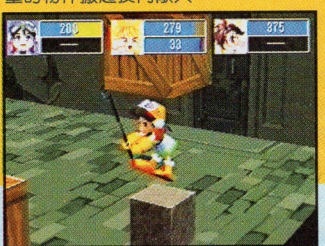
利用設計圖內的硬鎖匙再走落一層，於這層右手面的房間有條梯，回上一層，在浴場內把兩隻實驗品消滅便可取得威路特鎖匙。回下一層，打開梯旁的門便會遇上威路特博士，先破壞兩旁的光線砲，便可輕易的收拾博士了。



■終於找到製作殺人機械的威路特博士！

## CHECK POINT

### 法王宮內



■利用科博斯的特技「なげる」可把較重的物件搬起投向敵人。



■在這裡調查，兩隻小鬼便會現形。



■調查檯上的風機設計圖便可取得往下層的鎖匙。



■在浴場的實驗室內，那些大水樽是可以搬起的

# 第二十三話　歷史改變之日

把博士打倒後，姬絲把科博斯早前遺下的畫冊物歸原主(這是茜拉送的啊！)，更說命運應由自己一手創造，說罷她便拉了沙基進入一房內，而科博斯則在外等候。一會兒後他們亦出來了，除了茜拉送的畫冊外，姬絲更給了科博斯一條「鋼鐵之桶」的鎖匙。三人再往下走，竟來到一豁然開朗之地(這裡已和艾沙來過一次)，大家亦感到這裡充滿著強大的氣，一定是紐特的了！一路行，把最後一隻風機也消滅掉，可是記得博士臨死時曾說會有一隻更新型的等待我們，那會是怎麼樣的呢？



■這地方對姬絲和沙基來說十分陌生。





■終於把最後一隻風機幹掉。

又再次往前行，途中打倒不少威路特博士的不良品，當行到湖邊時，姬絲的反應和當時的艾沙一樣，「這樣多的水如果可抽上地上的話，世界便不會有戰爭了……」。

過橋後，三人終於找到紐特，知道由始至終其所作所為的目的，看他身旁石壁上的天使，早於人類誕生前出現，由於種種原因分裂為魔力、知力和意志，如能集合各方面的力量使其復活的話……。不理他人死活的他，如被他喚醒身旁的天使，一定會有更多人遭遇不幸。大戰一觸即發，好不容易把他打低，紐特的身體竟產生變化，原來他便是博士說的新型號！在不知多少個回合後，終於也把他打低了，可是其自爆的力量使身後的石壁產生變化，眼見情況一發不可收拾，姬絲決意和沙基一起用風之結界來把它封著，更喚出藍色之風把科博斯帶往安全地方。回到現代，科博斯打開鋼鐵之桶，原來是姬斯留給他的一番勉勵說話，好像是未卜先知的(和紐特戰鬥的結果)，回頭看見一班好友在旁，科博斯亦重新振作起來了！

■石壁上壁畫是……。



■姬絲的志向和艾沙是一樣的。

■紐特化身成博士的不良品！



■直至最後，沙基和姬絲也是在一起的。

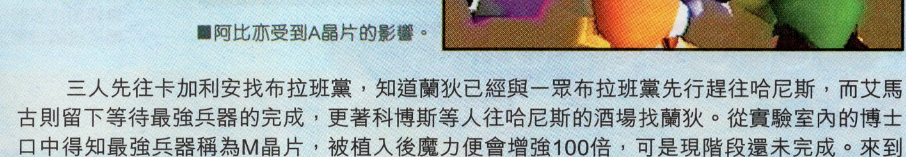
■哈尼斯的拉迪斯博士逃亡而來。

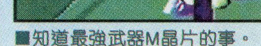
# 第二十四話　潛入哈尼斯

原來又到聖誕節了，茜拉提議種一棵聖誕樹來應節。三人便往茜拉家(蘇特林)找聖誕樹幼苗，而阿比和立布則留下找種植的地方。從婆婆手上取得幼苗後回到風之谷，阿比亦在北面的空地找到種植的地方。大伙兒植樹後，村長突然說哈尼斯軍來襲，科博斯三人便往谷口看個究竟。來者自稱是逃亡而來，當中受傷的正是負責開發阿斯拉衛星的拉迪斯(ラデイス)博士。回到大廳，從博士口中知道，哈尼斯打算在聖誕節把阿斯拉衛星發送上宇宙，所有被植入A晶片的人也會被其控制云云，說時遲，立布突然出現，說阿比出了事，三人便立即趕往看看(同時間拉迪斯博士亦感強烈頭痛)，為了那個害人不淺的阿斯拉衛星，三人便決定往哈尼斯一行。


■從婆婆手中取得聖誕樹幼苗。

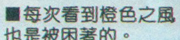
■阿比亦受到A晶片的影響。




■知道最強武器M晶片的事。

■在哈尼斯的酒場和蘭狄會合。

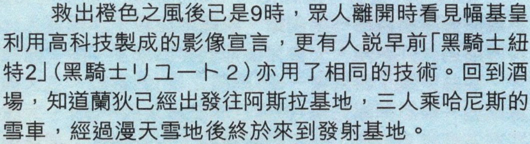
三人先往卡加利安找布拉班黨，知道蘭狄已經與一眾布拉班黨先行趕往哈尼斯，而艾馬古則留下等待最強兵器的完成，更著科博斯等人往哈尼斯的酒場找蘭狄。從實驗室內的博士口中得知最強兵器稱為M晶片，被植入後魔力便會增強100倍，可是現階段還未完成。來到哈尼斯，黃色之風突然現身說聽見橙色之風在呼喚。在酒場和蘭狄會合後，知道他們將於9時出發，著科博斯盡量於9時半前找到橙色之風。三人來到鐘樓(時計塔)，經黃色之風帶領終於找到橙色之風，把敵人雙頭獨角獸打倒後便可把他救出。



■每次看到橙色之風也是被困著的。

# 第二十五話　聖夜


■啊，已經9時了！


■幅基皇的影像宣言。



救出橙色之風後已是9時，眾人離開時看見幅基皇利用高科技製成的影像宣言，更有人說早前「黑騎士紐特2」(黑騎士リユート2)亦用了相同的技術。回到酒場，知道蘭狄已經出發往阿斯拉基地，三人乘哈尼斯的雪車，經過漫天雪地後終於來到發射基地。

■蘭狄已先出發往阿斯拉基地。

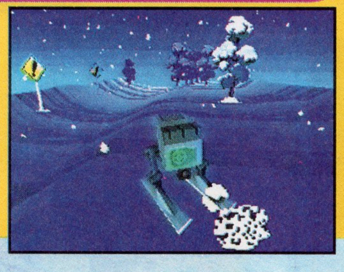

■可惡的拉迪斯博士，竟把阿比挾持著！

基地內部並不大，終於也找到蘭狄了！可是除了看見他伏在地上外，更看見阿比被假扮逃亡而來的拉迪斯博士挾持著，原來衛星並不是在這裡，主要目的是要把他們引來一併剷除。正當拉迪斯洋洋得意時，阿比從旁奪去他的手槍反指著他，且更開了一槍。可是正當阿比走近科博斯他們時，拉迪斯的手下卻從旁放出冷槍！阿比他……。和拉迪斯的戰鬥一觸即發，最後，拉迪斯逃走，而阿比他卻在眾人面前一命嗚呼。


■阿比，再見了……。

## CHECK POINT

### 往阿斯拉基地


■又是一個迷你遊戲，主要以閃避為主，到達終點便可完成。

# 第二十六話　秘境

阿比的死，最傷心的可說是科博斯，立布亦十分自責自己沒有注意拉迪斯博士的一舉一動，亦說阿比是在他生存400年當中所遇到最好的人。來到阿比墓前，茜拉像是知道阿比想說甚麼的，「科博斯，不要因為想替我報仇而戰鬥，你的戰鬥應是為了立布與合風之谷，亦即是火星和平的未來……」，聽罷這番話，除了阿比安心升天外，科博斯亦下定了決心。



■立布感到自己亦有責任。




■阿比的墓在聖誕樹的種植處。

■蘭狄已出發往秘境拉奇。





■M晶片還未完成，實在令人擔心。

三人再次來到卡加利安的布拉班黨處，原來蘭狄感應到阿斯拉衛星所發出的微弱電波，亦循著其位置調查去。除植入了未完成的M晶片(最強武器)外，亦知道電波是在秘境「拉奇」(ラッキー)發出的。由於晶片還未完成，各人也十分擔心蘭狄的狀況，如在戰鬥中M晶片暴走的話……。



■綠色之風於中途加入。

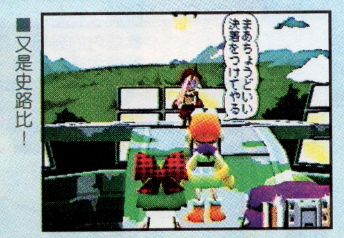



■蘭狄留給科博斯的錄音。

來到秘境拉奇，出奇地達路寶竟懂得拉奇族語言，從族人口中知道村的東面有聖地「桑巴」(シャンバラ)，亦知道村的內部有巨神像「羅得斯」(ロードス)，是村的守護神。來到村的內部果然看見守護神，祭司說只要由天來的使者出現，巨神像便會復活。三人行到猶長家前，遇到一名哈尼斯帝國的言語學者，原來蘭狄托他把一段錄音交給科博斯，內容大至上說自己已先往聖地，在聖地的第一個房間會有另一段錄音留給他。淨身過後來到聖地桑巴，綠色之風亦在途中加入了。



■這些門需要鎖匙才可開啟。




■又是史路比！

進入聖地的第一個房間，又聽到一段蘭狄的錄音，知道這裡是阿斯拉衛星發射的秘密基地，而蘭狄自己則往下層破壞阿斯拉的主體，著科博斯往頂層破壞供應阿斯拉的太陽能補給裝置，只要其中一方成功的話亦有可能阻止阿斯拉升空。三人好不容易上到頂層，竟又遇上史路比。又是一場大戰，把她擊倒後知道太陽能的補給竟完工了！三人二話不說立即趕往底層，打開最後的一道門，看到蘭狄和拉迪斯博士對峙著，一不留神竟又給拉迪斯逃脫了，蘭狄當然第一時間緊隨，而科博斯們和史路比亦緊隨其後，可是只見蘭狄和拉迪斯雙雙進入衛星內，門便關了，而科博斯們的退路亦被封著。突然幅基皇的影像又出現了，除了科博斯等人外，由於史路比已沒有利用價值，所以亦難逃一死。在緊急關頭，綠色之風突然出現把眾人帶到安全的地方，而阿斯拉亦成功升空……。

■沒有利用價值的史路比亦要死。



## CHECK POINT

### ①往聖地桑巴

■一個騎河馬的迷你遊戲，絕對沒有難度。



■當這名史路比Fans問你是否也是她的Fans時，選「はい」便可取得最後的太陽之鎖匙。

### ②桑巴內部

■要往上層便要取得鎖匙，打倒這些綠色士兵便可取得。





# 第二十七話　沒有風的宇宙

阿斯拉衛星升空後，史路比亦自行離開了，茜拉提議回卡加利安，說不定有方法可助他們上宇宙。來到布拉班黨處，知道阿斯拉衛星可透過世界各地的A波紋發信裝置控制人類，另一方面，衛星亦可發送使A晶片無效化的周波數，蘭狄一定是想這樣做了。艾馬古提議三人往找國上，來到國宮，國上亦說卡加利安亦沒有上宇宙的交通工具，但哈尼斯卻有一艘太空船，可是現在往哈尼斯的話會有危險嗎？一旁的丞相卻說早前利比特好像傳聞掘出一艘太空船，不用說接下來的便是往利比特一看了。



■蘭狄可在衛星發送使A晶片無效化的周波數嗎？

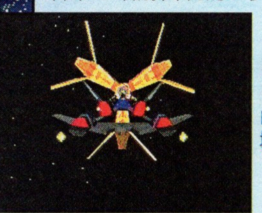

■利比特好像發掘出一艘太空船。

來到礦山的底部，果然給礦工掘出一艘太空船！取得月之鎖匙後，三人便立即上船，可是科博斯卻不懂把它開動，正當三人苦無對策時，燈突然亮起，來者正是史路比！為報答救命之恩，她願意為我們駕駛太空船，當船正要發射時，藍色之風突然出現，告訴科博斯在宇宙中風是沒法存在的，亦即是不能呼喚風了。


■十分帥呢！



■史路比終於也想通了。



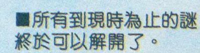
正要接近阿斯拉衛星時，太空船卻遭到猛烈的攻擊，沒辦法了，只好脫離阿斯拉的軌道避一避再算。由於太空船所受的損壞不輕，為了找地方修理，太空船只好突破隕石帶。眼前出現的，竟就是天空之城。

■阿斯拉衛星的攻擊十分猛烈。

■無意中來到天空之城。

為了要解開所有謎題和修理太空船，科博斯三人便往城內查看。在城內一個資料室內，知道不少有關「黑翼墮天使」之事。『墮天使「撒旦」於很久以前已於火星存在，更擁有「黑之風」的超強能量，由於黑之風擁有邪惡的思想，不把它封印的話便會十分危險，亦因為這樣，科學家們決定要製造出最終兵器把其消滅。』、『經過第一次移民後，火星內主要分為三大都市，它們分別是西部的「礦山都市黃金國(エルドラド)」、中部的「聖都伊甸(エデン)」和東部的「工業都市桑巴」。』、『集合火星各都市最出色的科學家，終於完成可以對抗墮天使的最終兵器「米迦勒」(ミカエル)，而米迦勒現在正存放於聖都伊甸地下的防空洞，只要集合太陽、月亮、星星三種鎖匙便可打開防空洞的門。』。




■所有到現時為止的謎終於可以解開了。

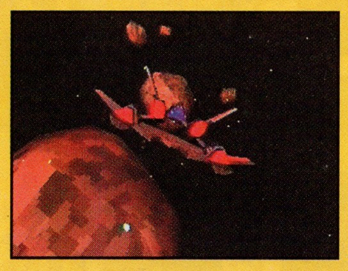


遊覽天空之城一週後回到太空船，史路比亦把船修理好了。可是當要開船時卻出現了問題，史路比便隻身出外觀察，可是一不小心卻掉進太空裡……。

■史路比被拋出外太空……。

## CHECK POINT

### ①往小行星


■是一個閃避式Mini Game，控制的方法和駕駛飛機一樣。

### ②天空之城


■城內的怪物不易應付，應多使用魔法攻擊。

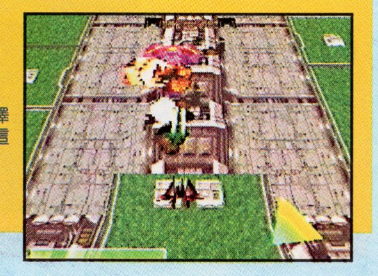

■這水晶生命體的弱點是火系魔法。



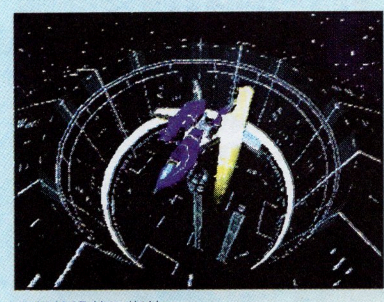
■以開始點為1起計，所有答案如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1アスラ | 13シャンバラ | 25山の頂上 | 37ミカエル |
| 2異星人 | 14カレーライス | 26ウィンダム | 38エデン |
| 3アロマ村 | 15エデン | 27黑翼の墮天使 | 39 3種のカギ |
| 4古代發火装置 | 16エデン | 28花屋 | 40機械士 |
| 5火星 | 17礦山都市 | 29燒肉食べ放題 | 41魔法使い |
| 6ラーナ | 18工業都市 | 30黑の風 | 42ロボット |
| 7古代演算機 | 19黑 | 31黑の風 | 43未來の王？ |
| 8フーギ | 20聖都 | 32だじゃれ | 44自稱大劍士 |
| 9クエス | 21リビドー | 33サッカー | 45風の魔導士 |
| 10エルドラド | 22ラッキー | 34人の精神 | 46風の忍者 |
| 11エルドラド | 23ヒヒ族 | 35邪惡な思想 | 47わからない |
| 12シャンバラ | 24食パン | 36キウイ64世 | 48わからない |

### ③展覽館


■於展覽館盡頭選擇觀看影像便可玩得這個迷你遊戲。

## 第二十八話　邪神之黃昏


■終於降落阿斯拉。



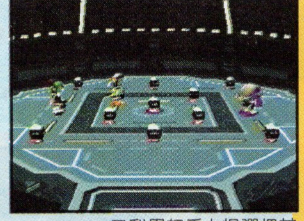
■這機械人懂得阿斯拉內所有密碼。

隨著史路比離開，三人好不容易終於降落了阿斯拉衛星。先進入左上方的房間（有一黃色半圓形護罩），達露寶說這是一個牢房，果然內裡是有一個人被困著，會是蘭狄嗎！？由於不能把其打開，三人便往正上方行，找到一個負責操縱脫出裝置的機械人，向它請教密碼後回到「光之牢房」。密碼解除後，在內的竟是拉迪斯！可是他卻說蘭狄背叛了科博斯他們，想獨個兒利用阿斯拉衛星來控制火星，更把他關在這個牢房裡。雖然大家也是半信半疑，但從他手上接過黃色卡（イエローカード）後還是要先找出蘭狄再算。


■在光之牢房內的竟是拉迪斯。

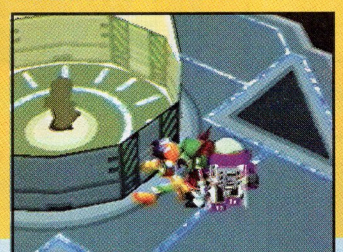
從黃色升降機那方取得紅色卡（レッドカード）的同時，蘭狄突然出現，知道拉迪斯真正目的是想取代幅基皇來統治火星，說時遲，拉迪斯已化身為零式拉迪斯（ゼロラデイス）殺到，把它消滅後知道要破壞阿斯拉，便要把其13個修復核（修復コア）同時破壞。可是當蘭狄把話說完同時，零式拉迪斯竟以最後一口氣把他殺掉……。利用紅色卡來到阿斯拉頂部，輸入密碼後（由地面那機械人處取得）進入，由於不能同時把13個修復核破壞，科博斯便決定利用由天空之城取得的超重力爆彈把其一次過了結，放下爆彈後回到底層，正要離開時卻又遇上零式拉迪斯，再次把它消滅後三人亦回到火星。


■零式拉迪斯竟把蘭狄殺了！


■利用超重力爆彈把其一次過破壞。

### CHECK POINT

#### 阿斯拉內部


■應在靠左少少的地方調查。



■先往黃色升降機那邊取得紅色卡。

## 第二十九話　聖都伊甸

三人回到拉奇（秘境），來到巨神之丘，祭司知道我們去過天空之城，亦決定把巨神交予科博斯（於戰鬥時使用科博斯的特技リモコン便可把它喚出）。現在要做的，便是往位於奧林匹斯山（オリンポス）頂的聖都伊甸，取其最終兵器「米迦勒」。先回卡加利安把蘭狄遇害的消息告知布拉班黨各人，在酒店休息一晚後往找國王，從一旁博士的口中知道雖然M晶片可對抗A波紋，但幅基皇卻原來還有F晶片，調查的結果得知F晶片可把傳說的黑之風喚醒，所以找出最終兵器米迦勒更是刻不容緩。


■取得巨神羅得斯。


■把蘭狄的惡耗告知艾馬古。

### CHECK POINT



#### ①巨神羅得斯

■使用科博斯的特技「リモコン」便可把其喚出，每次會消耗20個燃料。

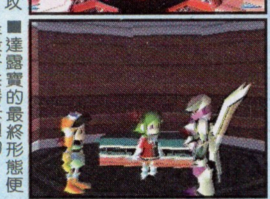


#### ②伊甸之門

■來到伊甸之門，三人應先分開，各自往三方向的「鍵」用「オブジエ」把其按下。

三人再次乘坐子彈，終於來到奧林匹斯山頂，一路往上方走，終於來到伊甸入口，根據天空之城記載，必須集得太陽、月亮和星星三種鎖匙才可開啟伊甸之門（太陽鎖匙在桑巴取得、月亮和星星則在天空之城），於是三人便各自往伊甸門外三個不同標記處按下，門的守護神離開，科博斯們亦正式進入伊甸。入內看見一圓球體在轉動，調查後看見一對腳印在地上，卻只有達露寶才合腳形。說時遲，紫色之風便出現在他們面前，自我介紹後亦加入了。在內部的房間，看見紫色之風所說的最強部件，利用它來替達露寶改造，完成後紫色之風出現，知道這正是最終兵器米迦勒！


■向伊甸的守門神攻擊是沒有意味的。


■達露寶的最終形態便是最終兵器米迦勒。

剩下的，便是往哈尼斯找幅基皇，來到哈尼斯知道為了F晶片，幅基重和部下去了東北面的米基特塔（メギド塔），途中遇上阿斯拉內的機械人，知道它救了史路比。來到位處雪原的米基特塔，把守門的生化戰機打敗便可進入……。

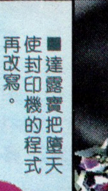

■操作機械人救了史路比。

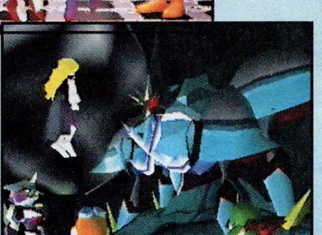
## 最終話　精神的延續

把守門的生化戰機打敗便可進入米基特塔範圍，由於兩旁的藍色和紫色門不能進入，三人便先往中間的門進發。取得藍色鎖匙，進入藍色門內一路行，發現一「隻」頗像藍色之風的物體在跳舞，其時藍色之風出現，告知科博斯等人那隻東西正是自己的未來，各人大感不解下戰鬥亦隨即開始，好不容易把其消滅後又是繼續向前行，如是者把7個不同的、由黑色之風所扭曲的「未來的風」打敗（包括紫色塔）。由中央塔頂部隨著階梯往下行來到另一新天地，不斷拾級而下，發現一高能量機械，打敗它後，知道它是比米迦勒更早開發的實戰型「墮天使封印機」，一定是幅基皇把其程式改寫了，所以才會向科博斯等人作出攻擊。最後，達露寶把其程式再改寫，最後之門亦打開了。



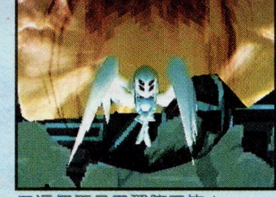
■各種風也被黑色之風扭曲了。



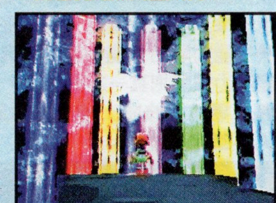


■達露寶把墮天使封印機的程式再改寫。

看見幅基皇好像還未把墮天使的封印解除，和他的大戰亦隨即展開！多個回合後終於把他擊敗，可是墮天使竟於這時復活了，由於它被黑氣團所包圍，科博斯們的攻擊完全起不了作用，這時達露寶（米迦勒）終於發揮其作用，就在達露寶阻著墮天使的同時，藍色之風把科博斯和茜拉二人帶到安全之地，更叫科博斯取白色之風才有勝望。利用茜拉的鉈錶，先回到艾沙的時代取得艾沙的鉈錶，再到姬絲的時代取得另一鉈錶。回到現代，科博斯再一次來到試練洞窟，在最入的房間取得白色之風，二人立即趕往石壁處，利用三個鉈錶的力量達露寶亦得以回復，接下來的便是和墮天使展開最後的生死鬥！為了大家的未來，努力吧！風啊（架遮唷）……生命啊（依囉次唷）……！



■這個便是黑翼墮天使！



■科博斯取得白色之風。

### CHECK POINT

**對墮天使**



■開戰時，應先用白色之風使墮天使的黑氣團消失。

■墮天使是會變身的（一次），作戰時應有長期戰的心理準備。

## 爆機了！





■一切也成為回憶……。

■OAMKE的登場

■共集得7個迷你遊戲！

## 遲來的道具表

### 藥

| 名稱 | 用途 |
|---|---|
| 風の素 | 呼喚風之次數增加1。 |
| リフレクス | 麻痺、睡眠狀態解除。 |
| デポイズン | 中毒狀態解除。 |
| エリクサー | 戰鬥不能（HP 0）的角色完全回復。 |
| パワフリャア | 提高角色50%腕力。 |
| ディフエン | 提高角色50%體力。 |
| ファステン | 提高角色50%機動力。 |



### 炮彈

| 名稱 | 用途 |
|---|---|
| 彈丸 | 科博斯特技「マグナム」和達露寶的特技「バズーカ」可使用。 |
| 散彈 | 科博斯特技「マグナム」和達露寶的特技「バズーカ」可使用。 |
| 燃料 | 科博斯特技「リモコン」會使用。 |
| 火炎彈 | 科博斯特技「マグナム」和達露寶的特技「バズーカ」可使用。 |
| 破碎彈 | 科博斯特技「マグナム」和達露寶的特技「バズーカ」可使用。 |
| 手　劍 | 沙基的特技可使用。 |
| 火藥包 | 沙基的特技可使用。 |
| 人形 | 沙基的特技「変わり身」會使用。 |
| ミサイル | 達露寶的特技「ミサイルポッド」可使用。 |



**完**

製造商：BANPRESTO　發售日：發售中
價格：6800日圓
RPG / MEM

TEXT：機動魔法師MS

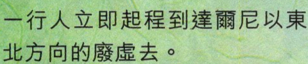



# SLAYERS WONDERFUL

## 第四章　暗躍！！Dr.美奧娜

### 達爾尼城市

救回阿米莉亞（或莉娜）後一行人，在達爾尼的酒吧（捷古姆的酒吧）集合，大家見阿米莉亞（或莉娜）都得以回復過來表示高興，至於達那位出手相助的神秘女子達美亞（ダミア），打算阻止其姊美奧娜的計劃，由於雙方的目的相同，所以便一起行動，達美亞成為莉娜同伴之一。在離開酒吧之際，酒吧老闆委託莉娜到達爾尼以東北方向的廢虛趕走惡靈，報酬是100個金幣，愛錢的莉娜當然不會拒絕，就這樣一行人立即起程到達爾尼以東北方向的廢虛去。





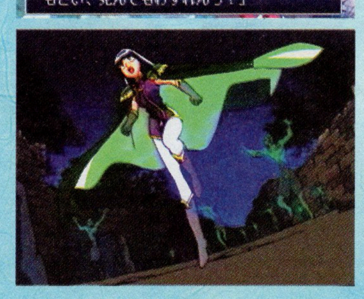

マスター
「タイレルシティの北東に
廃墟になっちまった町があるんだが・・・」



### 哥斯特鎮

其實這個廢虛就是哥斯特鎮（ゴーストタウン），一行人來到鎮上時，從門口的幽靈老人中得知這兒被四隻惡靈打擾，而他們的位置就在右上方的紅色墓碑裏，一行人到紅色墓碑調查看，果然有四隻盜賊幽靈在這兒，他們看見莉娜後決意打倒她，為了其手下和自己報仇說恨，可是莉娜輕鬆地便將他們打倒，就在莉娜離開此鎮之際，看見絲維亞正被一群喪屍追趕，在危急之時她卻將喪屍打倒，莉娜正與她會合時，另一群喪屍已包圍着她們，戰鬥一觸即發，事後原來絲維亞是受了美奧娜的手下加多古（ガンドッグ）委託來到此地，豈料到加多古立即出現在莉娜面前，他原來是為了要活捉擁有魔法力的絲維亞回去，莉娜當然不會讓他得逞，不過他沒有與莉娜展開戰鬥，並且邀請莉娜到索魯鎮（ソルタウン）以東的惡魔之地（ゴブリンランド）去，說罷後他便離開這兒，就這樣絲維亞亦加入行列。



### 捷古姆城市

一行人返回捷古姆城的酒吧取得100個金幣的報酬後便回宿屋休息，當晚莉娜感到渾身不自在，於是決定到古城找盜賊，豈料到在古城內的並不是盜賊，卻是極令人討厭的白蛇娜嘉，而更可怕的是她帶同10個複製品在這兒等待莉娜的來臨，由於娜嘉受了委託，便希望莉娜能帶領其複製品到龍窟找黃金的邪神像，否則以這兒的人數來攻擊莉娜（可怕威脅），莉娜只好接受，不過娜嘉亦會將一半的報酬送給莉娜，總算是有點回報，就是這樣複製品5和9號便加入莉娜的行列。



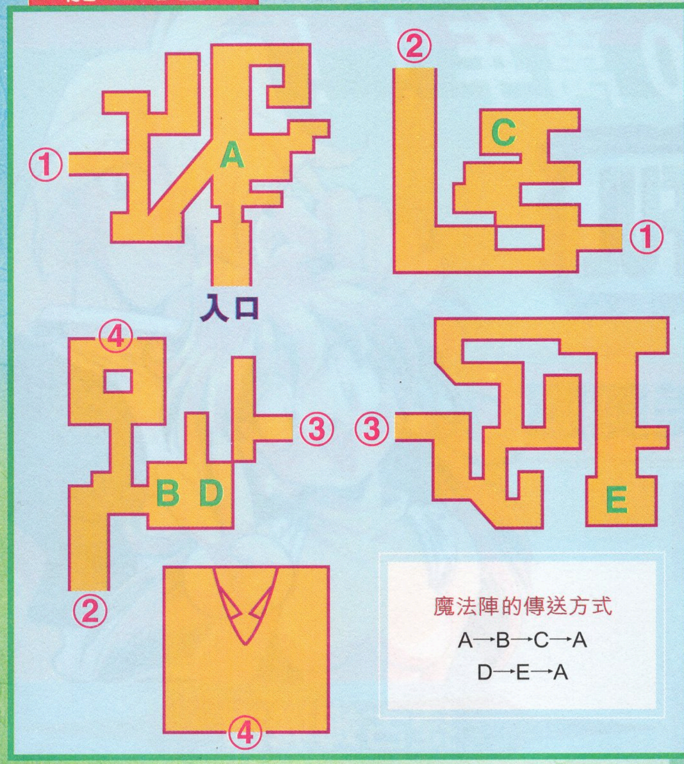

### 龍　窟

莉娜帶同二個娜嘉的複製品前往西北方的龍窟，而這兒有很多個魔法陣，是用來傳送莉娜到不同的地方，在洞穴中莉娜找到一塊石碑，調查後得知白之石（白の石）與白龍之門是一對的，於是便到★處取得白之石，返回石碑處後利用白之石打開白龍之門，這樣就可進入見白龍，白龍見莉娜要得到邪神像便送給她，不過牠提醒莉娜，這是受了咀咒的邪神像，另外白龍更將白龍之淚、白龍之銀鱗及白龍之角送給莉娜，事後便吩咐莉娜離開這兒。






## 龍窟地圖




## 阿特拉斯城市

龍窟之旅後莉娜連同娜嘉的複製品前往阿特拉斯城市找委託者，其委託者就在阿特拉斯的大屋內，當莉娜到達大屋時，委託者吩咐其部下打倒莉娜，戰勝後進入右方的房間，終於找到委託者佐魯克（ゾルグ），由於他要得到邪神像，令到白龍的力量變弱，於是莉娜便與他戰鬥起來，戰勝後佐魯克明白到復仇一事是不正確的事，於是便將報酬交給莉娜，莉娜離開大屋後決定到古城找娜嘉算帳。

回到古城後莉娜將報酬交給娜嘉，娜嘉收到報酬立即逃離這兒，在這時委託者的家人前來這兒，向莉娜收取大屋的維修費用以及其他費用，結果莉娜將7500個金幣交出，莉娜今次的報酬只餘下2500個金幣，不過這對她來說已經足夠，事後莉娜獨自返回捷古姆的宿屋與其他人會合，一行人集合後決定到加多古所說的地方索魯鎮去。









## 索魯鎮

當眾人來到索魯鎮時，聽見若在模特兒比賽中取勝便可獲得古莉亞聖經（クレアバイブル）一事，這令積加斯緊張起來，他先向酒吧打聽有關情報，莉娜只好隨後跟着查看，原來在這鎮中將會舉行潮流比賽，有興趣的可到會場報名，結果除了莉娜和達美亞之外，所有人到前去會場內，莉娜唯有跟着她們去，在會場右上方的房間遇回眾人，而比賽亦即將展開，莉娜只好參加這個忽賽，不過結果異常古怪，竟是由加奧黎和積加斯取得最高分數，由於分數相同，不分勝負，只好在明日再舉行決賽，比賽完畢後所有人都離開這兒，莉娜在會場外決定支持那方，事後莉娜到碼頭處的一艘大船內休息，突然一位少女要求莉娜到東之草原取殼龍的皮（雞冠羽毛），就這樣莉娜連同阿米莉亞（絲維亞）到東之草原去，到達東之草原後將殼龍打倒就能取得，接着返回索魯鎮的碼頭處，在大船內休息一天後，翌日莉娜再次到會場看加奧黎和積加斯二人的比賽，當莉娜看見他們二人的樣子，嚇得她面無人色，事後莉娜在會場右上方的房間內，看見加多古與其友人在密談，從偷聽得知原來加多古與羅謝利亞相討，之後二人離開會場，在附近與狗人談話得知獎品已送到這兒的宿屋，二人便返回宿屋，可是送獎品來的送貨員前來稱該獎品被海盜奪去，一行人立即前往碼頭乘船追趕，在海上兩艘船展開激戰，結果兩敗俱傷。

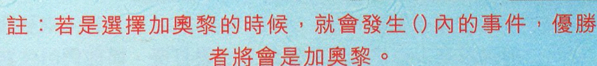










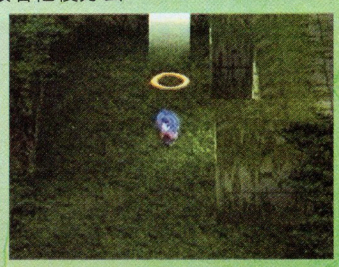

註：若是選擇加奧黎的時候，就會發生()內的事件，優勝者將會是加奧黎。

## 離　島

莉娜、阿米莉亞和積加斯醒來後發覺身在一個孤島上，她們來到內陸的一間賣香蕉的老闆處詢問，他有要事想委託莉娜，原來是幫他找回ID卡，莉娜答應後在海灘的最右處找到ID卡，可是卻不能取出，於是便返回陸上找有用的道具，結果在河流左上方的一顆樹上找到魔術繩索（マジックハンド），然後到海灘的最右處利用這魔術繩索取出ID卡，之後三人回賣香蕉的老闆將ID卡交給他，他為了報答莉娜便以木板作謝禮，以便莉娜過河之用，三人在島上搜索，利用木板過河，發現加多古的踪跡，於是跟着他後方去。



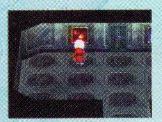


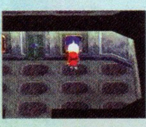
## 離島研究所

由於這個研究所有多處謎題要解，再加上內裏的地形並不複雜，因此只需解決謎題就可，如下：

1) 當看見印有火炎標記的門，用フリーズブリッド來攻擊就可打開。

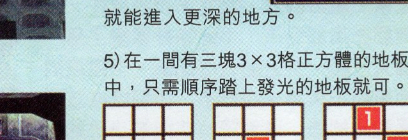


2) 當看見印有冰標記的門，用ファイヤーボール來攻擊就可打開。



3) 在「工」字形的房間內，只需按照圖中的數字次序就可打開前方的門。

4) 在研究所內的寶箱中取得三顆不同顏色的寶石，只要集齊這三顆寶石，就能進入更深的地方。



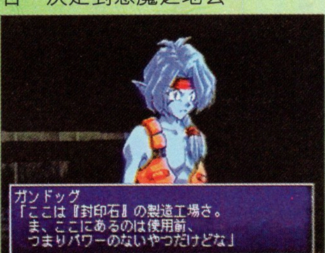
5) 在一間有三塊3×3格正方體的地板中，只需順序踏上發光的地板就可。

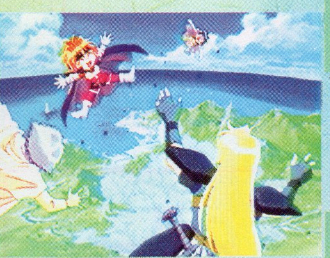
入門編　初級編　高級編

6) 在放置紅藍綠三顆大水晶的房間，只需將三顆水晶的光線射向前方的門，就能前進，藍：不用轉動；紅：轉動1次；綠：轉動7次。



經過這麼多難關，三人終於來到研究所的最深處，從加多古的口中得知這兒就是封印石的製造工場，不過既然莉娜發現此地，便吩咐戰鬥員攻擊她，戰勝後卻不見加多古的蹤影，羅謝利亞見為了打倒莉娜，便打算將這引爆，結果一行人被打至半空…眾人在索魯鎮的宿屋集合，決定到惡魔之地去。



## 惡魔之地

一行人來到惡魔之地看見謝魯斯(ゼロス)，他正在排隊進入惡魔之地，莉娜到攤位取入場票，可是達美亞要求先行進入，結果最後一張入場票都被搶去，莉娜只好到旁邊的小屋，與加奧黎打扮成妖怪進入，豈料到給別人發現而被帶到木屋內，在危急之際達美亞前來相救，而且更取得妖精之匙(エルフのキー)，三人會合後離開木屋向左方的妖精森林進發，在森林的入口中看見暗示，分別是△△××○□○□×○，即是上上下下右左右左下右，只要依照暗示的行法，就能找到手持着鬼火車鎖匙的惡魔，將它打倒後離開這兒到右方的鬼火車，行到盡頭便可取得惡魔城的門匙，這時謝魯斯突然在莉娜後方出現，他竟然知道這次事件的背景。







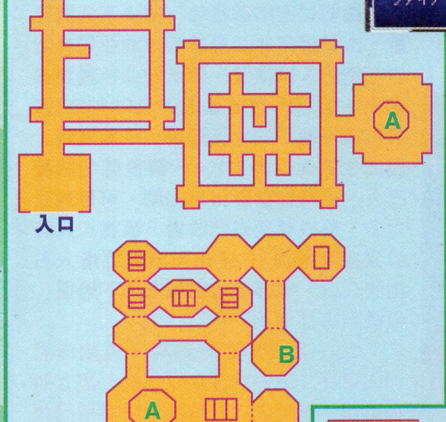
接着三人到中央的惡魔城去，在城內分別有六個操作板，它們都能在寶箱中找到，在2F中必需依照以下次序按下按鈕才能上3F(次序如下：4、7、J、9、8、10、5、JOKER、4、7、K、9、5)，在4F的左方會看見被困的動物，上前詢問得知牠們卻離開籠子裏，於是莉娜先找到齒輪的主軸和齒輪，然後,到動力裝置室將它們按上，跟着到供水裝置按下按鈕，令在飲水地方沖出鎖匙，這樣便能取得鎖匙將牠們解放，牠們為了感謝莉娜亦將最後的操作板交給莉娜。

當三人來到★處時，看見的並不是美奧娜博士，而是一個大熒幕，她決定向莉娜挑戰，之後莉娜調查熒幕後方的機械，結果找到美奧娜博士，當莉娜用火球攻擊時，地下爆裂而令眾人跌到城的地下1F去，就這樣與美奧娜的戰鬥便展開，落敗的美奧娜便按下自爆裝置逃去，莉娜在離開之時，看見這兒有很多村民被困，於是便將他們從裝置中釋放出來，然後才離去。

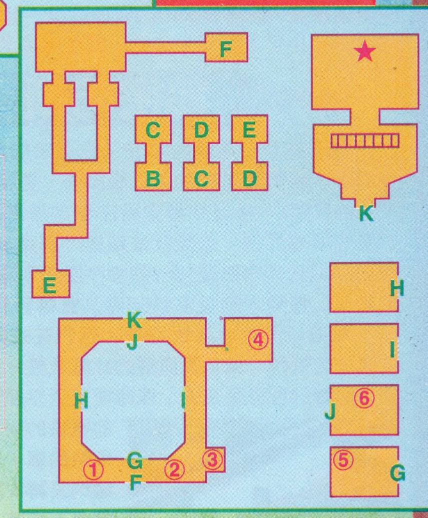









### 惡魔城地圖




1) 被困動物
2) 飲水地方
3) 供水裝置
4) 齒輪
5) 齒輪的主軸
6) 動力裝置

## 遊戲流程

達爾尼城市 → 哥斯特鎮 → 捷古姆城市 → 古城 → 龍窟 → 阿特拉斯城市 → 古城 → 索魯鎮 → 東之草原 → 索魯鎮 → 離島 → 離島研究所 → 索魯鎮 → 惡魔之地

# 第五章　超絕！！接近純粹…

## 沙拉古城市

在沙拉古的宿屋，莉娜等人在這兒集合起來，阿米莉亞從宿屋老闆口中得知這兒出現喪屍一事，眾人決定到魔導士協會打聽有關情報，結果評議長以1000個金幣當報酬，要求莉娜解決此事，莉娜只好到酒吧與同伴商討有關對策，據達美亞所知，其姊美奧娜是有個秘密防衛基地在這兒的地底，於是決定分成兩隊找尋這基地的入口，當莉娜回到宿屋時，看見有數隻喪屍襲擊老闆，立即上前協助後得知事態嚴重，便立即起行找尋基地的入口。

從魔導士協會右上方進去，便是種有神聖樹的地方，在神聖樹的左則可看見喪屍在這兒出入，於是立即返回酒吧等待阿米莉亞的消息，而阿米莉亞則在神聖樹的右側找到出入口，為了徹底調查這個秘密防衛基地，便決定分開行動，由莉娜帶領加奧黎和絲維亞到神聖樹左側的入口進發，阿米莉亞負責到右側去。當莉娜到達基地的入口(由於沙拉古城市地下的地形簡單，不易謎路，因此在這兒不多說)，一群喪屍包圍着三人，這時謝魯斯出來相助，可是數目太多，最後都要戰鬥收場，事後三人終於到達基地前(之後由阿米莉亞進入右則的入口，經過沙拉古城市地下通道，相樣到達基地前)。

註：若在莉娜行動時，先到宿屋的老闆詢問，就會發生七寶之洞的事件，這件事件主要是到七寶之洞與娜嘉會合，只需將洞內的寶物取得，就能完成這事件，更可取得報酬，之後便可到魔導士協會，發生找尋美奧娜的事件。

## 秘密防衛基地

阿米莉亞在基地內的2F，先將研究員打倒，然後從裝置中救出魔導士，他們將到3F的入口說出外，更將可作休息的地方說出(即右下方的房間)，來到3F發覺通往4F的樓梯被結界封鎖着，這時只需將兩旁的魔物打倒，就能打破結界，到達4F後玩者會再次操控莉娜，直到7F只要順序調查1至7的物件便能到達8F(這時玩者會再次操控阿米莉亞，當阿米莉亞來到6F時又會轉移到莉娜一方)。

莉娜終於到達基地的9F，她們在這兒看見的卻是三隻可怕魔物沈睡於裝置內，原來美奧娜的計劃是要令世界上的魔物消失，不過這亦會影響到世界魔法力，這時達美亞亦趕到，達美亞指出其姊美奧娜的實驗的成功率過底，不能讓她做這麼危險的事，莉娜當然要阻止她這計劃，戰鬥又再次展開，取得勝利後眾人還以為告一段落，豈料到後方三隻可怕魔物甦醒，還將美奧娜的靈魂吸收，這時謝魯斯亦出來將一切事件說出，這三隻可怕魔物就是美奧娜的魔力，而且更是非常之強，即魔力暴走，於是莉娜為了拯救世界只好一戰。



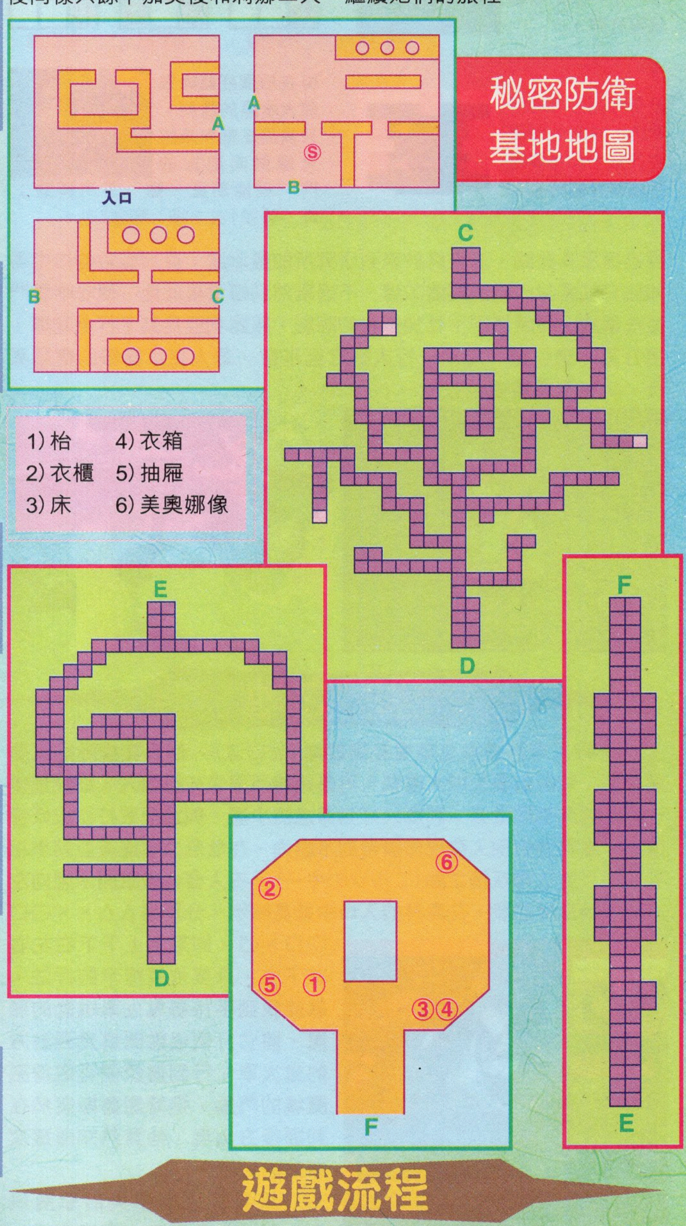








將三隻魔物擊倒後世界終於回復正常，魔力回復，魔物亦繼續存在，美奧娜亦清醒過來，不過她好像變了另一個人一樣，失去過去的記憶，不過這對她來說不失為一件好事，而莉娜亦沒有怪責她的錯，還希望她能成為自己的姊姊，之後大家亦各自離去，最後同樣只餘下加奧稷和莉娜二人，繼續她們的旅程。




## 遊戲流程

沙拉古城市 → 七寶之洞 → 沙拉古城市 → 沙拉古城市地下 → 秘密防衛基地

# 魔法具合成表

| 組合 | 武器名 | 屬性 | 效果 | 可裝備的角色 |
|---|---|---|---|---|
| 紅＋紅＋紅 | フレアブレード | 火 | 攻擊力＋138 | 加奧黎、積加斯 |
| 青＋青＋青 | アイスブレード | 水 | 攻擊力＋139 | 加奧黎、積加斯 |
| 黃＋黃＋黃 | アースクラッシュ | 地 | 攻擊力＋142 | 積加斯 |
| 綠＋綠＋綠 | ウィンソード | 風 | 攻擊力＋128 | 莉娜、娜嘉 |
| 紫＋紫＋紫 | アストラルソード | 精神 | 攻擊力＋160 | 莉娜 |
| 黑＋黑＋黑 | デモスバスター | 黑 | 攻擊力＋166 | 娜嘉 |
| 白＋白＋白 | ホーリーアンク | 白 | 攻擊力＋177 | 絲維亞 |
| 紅＋紅＋綠 | フレアリング | 無 | 攻擊力＋10、防衛力－3、魔法攻擊＋10 | 全員 |
| 紅＋紅＋黃 | メテオリング | 無 | 攻擊力＋20、防衛力－5、魔法攻擊＋20 | 全員 |
| 青＋青＋綠 | アイスブレスレット | 無 | 速度－2、靈巧度－2、魔法攻擊＋10、魔法防衛＋20 | 全員 |
| 青＋青＋黃 | フリーズピアス | 無 | 速度－2、靈巧度－2、魔法攻擊＋20、魔法防衛＋10 | 全員 |
| 黃＋黃＋紅 | アースシェイカー | 地 | 攻擊力＋195 | 積加斯 |
| 黃＋黃＋青 | アーススラッシュ | 地 | 攻擊力＋200 | 積加斯 |
| 綠＋綠＋紅 | ソウエンザン | 火 | 攻擊力＋129 | 達美亞 |
| 綠＋綠＋青 | ソウヒョウザン | 水 | 攻擊力＋140 | 達美亞 |
| 紅＋黃＋黑 | グランドクルス | 無 | 攻擊力＋170 | 加奧黎、積加斯 |
| 紅＋黃＋白 | ジャッジメント | 無 | 攻擊力＋176 | 積加斯 |
| 紅＋黃＋紫 | ソーマブレード | 精神 | 攻擊力＋185 | 加奧黎、積加斯 |
| 紅＋綠＋黑 | ダークフィアー | 黑 | 攻擊力＋166 | 達美亞 |
| 紅＋綠＋白 | シャイニング | 白 | 攻擊力＋190 | 加奧黎 |
| 紅＋綠＋紫 | セラフィム | 無 | 攻擊力＋40、防衛力＋30、速度＋30、靈巧度＋30、魔法攻擊＋40、魔法防衛＋40 | 全員 |
| 青＋黃＋黑 | デモンフリーザー | 水 | 攻擊力＋190 | 莉娜、娜嘉 |
| 青＋黃＋白 | アトミックソード | 精神 | 攻擊力＋170 | 達美亞 |
| 青＋黃＋紫 | ブレイカーゼロシキ | 精神 | 攻擊力＋206、靈巧度＋5 | 達美亞 |
| 青＋綠＋黑 | アークエンジェル | 無 | 攻擊力、防衛力、速度、靈巧度、魔法攻擊、魔法防衛各＋10 | 全員 |
| 青＋綠＋白 | ジュエルズアミエス | 無 | 攻擊力、防衛力、速度、靈巧度、魔法攻擊、魔法防衛各＋15 | 全員 |
| 青＋綠＋紫 | セラフィス | 無 | 攻擊力＋20、防衛力＋15、速度＋15、靈巧度＋15、魔法攻擊＋20、魔法防衛＋20 | 全員 |
| 紅＋黑＋黑 | キングスメイル | 無 | 防衛力＋98、速度－2、魔法防衛＋5 | 加奧黎、積加斯、達美亞 |
| 青＋黑＋黑 | ナイツメイル | 無 | 防衛力＋116、速度－2、魔法防衛＋5 | 加奧黎、積加斯、達美亞 |
| 黃＋黑＋黑 | マスターメイル | 無 | 防衛力＋131、速度－2、魔法防衛＋5 | 加奧黎、積加斯 |
| 綠＋黑＋黑 | ゴッドリィメイル | 無 | 防衛力＋150、速度－2、魔法防衛＋5 | 加奧黎 |
| 紫＋黑＋黑 | ロードメイル | 無 | 防衛力＋144、魔法防衛＋5 | 加奧黎、達美亞 |
| 紅＋白＋白 | ホーリーライト | 無 | 防衛力＋105、魔法防衛＋5 | 莉娜、阿米莉亞、積加斯、絲維亞 |
| 青＋白＋白 | ホーリーミスト | 無 | 防衛力＋125、魔法防衛＋5 | 莉娜、阿米莉亞、積加斯、絲維亞 |
| 黃＋白＋白 | ホーリーコート | 無 | 防衛力＋138、魔法防衛＋10 | 除了加奧黎之外，全員 |
| 綠＋白＋白 | ホーリーマント | 無 | 防衛力＋125、魔法防衛＋5 | 莉娜、阿米莉亞、積加斯、絲維亞 |
| 紫＋白＋白 | リングオブセイント | 無 | 攻擊力、防衛力、速度、靈巧度、魔法攻擊、魔法防衛各＋5 | 全員 |
| 青＋紫＋紫 | ダイナスティローブ | 無 | 防衛力＋68、速度＋5、魔法防衛＋5 | 除了加奧黎之外，全員 |
| 黑＋紫＋紫 | アストラルスレイブ | 精神 | 攻擊力＋180 | 莉娜 |
| 白＋紫＋紫 | アストラルリング | 無 | 攻擊力、防衛力、速度、靈巧度、魔法攻擊、魔法防衛各＋2 | 全員 |

# 精靈魔法魔法表

| 屬性 | 名稱 | 對象 | BOMCU | 所需MP | LANZS | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 火 | バーストロンド | 全體 | ○×××○ | 13 | ○○××× | 攻擊魔法 |
| | フレアアロー | 單體 | ○○××○ | 10 | ○○○○○ | 攻擊魔法 |
| | ファイヤーボール | 單體 | ○○××○ | 42 | ○○○○× | 攻擊魔法 |
| | バーストフレア | 全體 | ○○××○ | 105 | ○×××× | 攻擊魔法 |
| 水 | フリーズアロー | 單體 | ○×××○ | 10 | ○○○×○ | 攻擊魔法 |
| | ハウルフリーズ | 全體 | ○×××× | 25 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| | フリーズブリッド | 單體 | ○×××○ | 32 | ○×○×× | 攻擊魔法 |
| | ヴァンレイル | 全體 | ○×××○ | 77 | ○×○×× | 攻擊魔法 |
| | アイシクルランス | 單體 | ○×××○ | 42 | ○×○×× | 攻擊魔法 |
| | デモナクリスタル | 全體 | ○×××× | 105 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| | ライブリム | 單體 | ○×××○ | 170 | ○×○×× | 攻擊魔法 |
| 地 | ディルブランド | 單體 | ○○××○ | 10 | ○××○× | 攻擊魔法 |
| | メガブランド | 全體 | ○○××○ | 55 | ○××○× | 攻擊魔法 |
| | ベフィスブリング | 單體 | ×○××× | 46 | ○×××× | 攻擊魔法 |
| | ダグハクト | 全體 | ○○××○ | 105 | ×××○× | 攻擊魔法 |
| 風 | エアヴァルム | 己方單體 | ○○○○○ | 30 | ○○○○× | 敵人的攻擊魔無效 |
| | レイウィング | 本人 | ○×××× | 8 | ○○○○× | 防衛力上升 |
| | ディグボルト | 單體 | ○×××× | 34 | ○×××× | 攻擊魔法 |
| | ダムブラス | 單體 | ○○××○ | 54 | ○○○○× | 攻擊魔法 |
| | ボムディウィン | 全體 | ○○××○ | 193 | ×××○× | 攻擊魔法 |
| 精神 | シャドウスナップ | 單體 | ○××○× | 18 | ○××○× | 令敵方不能行動 |
| | エルメキアランス | 單體 | ××○○○ | 10 | ○○○○○ | 攻擊魔法 |
| | アストラルヴァイン | 己方單體 | ×○××× | 22 | ×××○× | 攻擊力上升 |
| | ブラムブレイザー | 單體 | ○×○○○ | 20 | ○○××○ | 攻擊魔法 |
| | ヴィスファランク | 本人 | ○×××× | 20 | ×○××× | 攻擊力上升 |
| | エルメキアフレイム | 單體 | ××○○○ | 76 | ×××○× | 攻擊魔法 |
| | ラティルト | 單體 | ××○○○ | 200 | ×○×○○ | 攻擊魔法 |

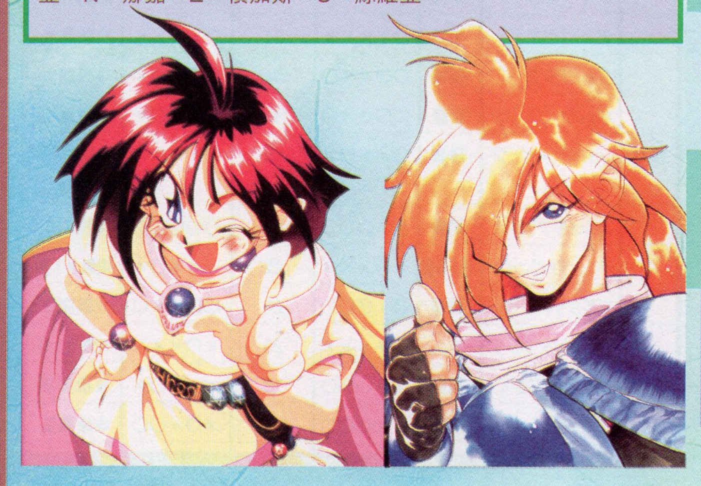
## 白魔法表

| 名稱 | 對象 | BOMCU | 所需MP | LANZS | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ライティング | 己方全體 | ○×××× | 9 | ×○××○ | 回復不能動的狀態 |
| スリーピング | 單體 | ○×××× | 27 | ×○××○ | 令敵方睡眠 |
| ラファスシード | 單體 | ○×××× | 28 | ××××○ | 令敵方不能行動 |
| ディクリアリィ | 己方單體 | ○×××× | 34 | ×○××○ | 回復異常狀態 |
| リザレクション | 己方單體 | ○×××× | 50 | ×○××○ | 復活 |
| フロウ·ブレイク | 單體 | ○○○○○ | 33 | ×○××○ | 封敵人魔法 |
| メギドフレア | 單體 | ××××○ | 14 | ×○××○ | 攻擊魔法 |
| ホーリーブレア | 全體 | ××××○ | 33 | ××××○ | 攻擊魔法 |
| リカバリィ | 己方單體 | ○×××× | 30 | ○○×○○ | HP回復 |
| リカバー | 己方全體 | ○×××× | 85 | ×○××○ | HP回復 |

## 黑魔法表

| 名稱 | 對象 | BOMCU | 所需MP | LANZS | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ブースト | 本人 | ○×××× | 18 | ○×××× | 魔法攻擊力上升 |
| ネクロヴード | 全體 | ○○××○ | 29 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ヘルブラスト | 單體 | ○××○○ | 24 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ブラストアッシュ | 全體 | ○××○○ | 75 | ○×××× | 攻擊魔法 |
| ヴ=ヴライマ | 單體 | ○○××○ | 68 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ゼラスゴート | 全體 | ○○××○ | 81 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ダルフゾーク | 單體 | ○○×○○ | 100 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ダイナストブレス | 單體 | ○×○○○ | 110 | ○×○×× | 攻擊魔法 |
| ヴ·レイワー | 單體 | ○○××○ | 132 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ガイ·ラ·ドゥーガ | 單體 | ○○××○ | 160 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ドラグスレイブ | 全體 | ○○○○○ | 299 | ○×××○ | 攻擊魔法 |
| グ·ル·ドゥーガ | 全體 | ○○○○○ | 300 | ××○×× | 攻擊魔法 |
| ラグナブレード | 單體 | ○○○○○ | 666 | ○×××× | 攻擊魔法 |
| ラグナブレードP | 單體 | ○○○○○ | 999 | ○×××× | 攻擊魔法 |

備註：以上表中「BOMCU」是可給予傷害的魔物種類代號，B＝生物、O＝物質、M＝純魔族、C＝下級魔族、U＝不死系，而「LANZS」是能夠使用該魔法的角色代號；L＝莉娜、A＝阿米莉亞、N＝娜嘉、Z＝積加斯、S＝絲維亞。



## 道具一覽表

| 名稱 | 買入值 | 賣出值 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ヒールポーションS | 3 | 1 | HP回復100 |
| ヒールポーションM | 12 | 4 | HP回復200 |
| ヒールポーションL | 50 | 17 | HP回復300 |
| マジックポーション | 9 | 3 | MP回復100 |
| エリクサー | 36 | 12 | MP回復200 |
| マジックエリクサー | 150 | 50 | MP回復300 |
| キュアポイズン | 20 | 7 | 解毒 |
| ばんのうやく | 40 | 14 | 回復所有異常狀態 |
| ポーションEX | 300 | 100 | HP完全回復 |
| エリクサーEX | 3000 | 1000 | MP完全回復 |
| ロイヤルゼリー | 30 | 10 | 復活 |
| やきたてのパン | 3 | 1 | 靈巧度上升1點 |
| にくまきまんじゅう | 30 | 10 | 靈巧度上升2點 |
| とりのまるやき | 90 | 30 | 靈巧度上升3點 |
| アッタクローション | 10 | 4 | 在戰鬥中攻擊力上升10點 |
| ディフェンスシール | 10 | 4 | 在戰鬥中防衛力上升10點 |
| スピードトワレ | 10 | 4 | 在戰鬥中速度上升10點 |
| くものいと | 24 | 8 | 令敵人單體不能行動狀態 |
| フォグランプ | 21 | 7 | 己方全體解除不能行動狀態 |
| ひのいし | 10 | 4 | 火屬性魔法攻擊增加100點 |
| こおりのいし | 10 | 4 | 水屬性魔法攻擊增加100點 |
| ちのいし | 10 | 4 | 土屬性魔法攻擊增加100點 |
| かぜのいし | 10 | 4 | 風屬性魔法攻擊增加100點 |
| しろのいし | 30 | 10 | 白屬性魔法攻擊增加120點 |
| くろのいし | 30 | 10 | 黑屬性魔法攻擊增加120點 |
| あかのホウセキ | 100 | 34 | 火屬性魔法攻擊增加200點 |
| あおのホウセキ | 100 | 34 | 水屬性魔法攻擊增加200點 |
| きいろのホウセキ | 100 | 34 | 土屬性魔法攻擊增加200點 |
| みどりのホウセキ | 100 | 34 | 風屬性魔法攻擊增加200點 |
| むらさきのホウセキ | 100 | 34 | 精神屬性魔法攻擊增加200點 |
| しろのホウセキ | 100 | 34 | 白屬性魔法攻擊增加200點 |
| くろのホウセキ | 100 | 34 | 黑屬性魔法攻擊增加200點 |
| いのりのケーキ | — | 60 | 全體HP回復200點 |
| キュアパラライズ | — | 9 | 回復麻痺及不能使用魔法狀態 |
| キュアスリープ | — | 10 | 回復睡眠狀態 |
| まもりのケーキ | — | 11 | 全體HP回復50點 |
| ちからのわんだほ~ | — | 200 | 攻擊力上升2點 |
| まもりのわんだほ~ | — | 300 | 防衛力上升2點 |
| はやさのわんだほ~ | — | 300 | 速度上升2點 |
| きようさのわんだほ~ | — | 200 | 靈巧度上升2點 |
| HPわんだほ~ | — | 100 | HP上升5點 |
| MPわんだほ~ | — | 100 | MP上升3點 |
| まりょくのわんだほ~ | — | 200 | 魔法攻擊上升2點 |

## 武器一覽表

| 名稱 | 買入值 | 賣出值 | LANGSZT | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| ナイフ | 5 | 2 | ○×××××× | 攻擊力+15 |
| ショートソート | 20 | 7 | ○×××××× | 攻擊力+30 |
| ソードブレイカー | 65 | 22 | ○×××××× | 攻擊力+67 |
| スティレット | 160 | 54 | ○×××××× | 攻擊力+99 |
| バゼラード | 330 | 110 | ○×××××× | 攻擊力+120 |
| クリス | 600 | 200 | ○×××××× | 攻擊力+153 |
| アキナス | 1400 | 467 | ○×××××× | 攻擊力+186 |
| ラプターグローブ | 38 | 13 | ×○××××× | 攻擊力+54 |
| ファイナルブロー | 510 | 170 | ×○××××× | 攻擊力+96 |
| スパイクナックル | 1110 | 370 | ×○××××× | 攻擊力+95 |
| リベットナックル | 1200 | 400 | ×○××××× | 攻擊力+125 |
| ブラスナックル | 1420 | 474 | ×○××××× | 攻擊力+154 |
| バグナグ | 2200 | 734 | ×○××××× | 攻擊力+219 |
| サーベル | 110 | 37 | ××○×××× | 攻擊力+81 |
| シャムシール | 210 | 70 | ××○×××× | 攻擊力+97 |
| ファルシオン | 360 | 120 | ××○×××× | 攻擊力+110 |
| カラベラ | 540 | 180 | ××○×××× | 攻擊力+134 |
| ファルカタ | 710 | 237 | ××○×××× | 攻擊力+156 |
| タルワール | 1230 | 410 | ××○×××× | 攻擊力+171 |
| ロングソード | 16 | 6 | ×××○○×× | 攻擊力+22 |
| ブロードソード | 28 | 10 | ×××○○×× | 攻擊力+41 |
| ブラストソード | 72 | 24 | ×××○○×× | 攻擊力+67 |
| カスターネ | 180 | 60 | ×××○○×× | 攻擊力+86 |
| ナイトソード | 270 | 90 | ×××○○×× | 攻擊力+98 |
| シンクレアー | 410 | 137 | ×××○○×× | 攻擊力+121 |
| バデレール | 810 | 270 | ×××○○×× | 攻擊力+144 |
| グラディウス | 940 | 314 | ×××○○×× | 攻擊力+166 |
| レイテルパラッシュ | 2600 | 867 | ×××○○×× | 攻擊力+211 |
| ホーリーフレイル | 890 | 297 | ×××××○× | 攻擊力+154 |
| モーニングスター | 1290 | 430 | ×××××○× | 攻擊力+172 |
| モルゲンステルン | 2040 | 680 | ×××××○× | 攻擊力+197 |
| バスタードソード | 300 | 100 | ××××××○ | 攻擊力+110 |
| グレートソード | 810 | 270 | ××××××○ | 攻擊力+146 |
| クレイモア | 1150 | 384 | ××××××○ | 攻擊力+162 |
| フランベルジュ | 1800 | 600 | ××××××○ | 攻擊力+201 |
| ツヴァイハンダー | 2440 | 814 | ××××××○ | 攻擊力+220 |
| ひかりのけん | — | — | ×××○××× | 攻擊力+255 |
| エルメキアブレード | — | 700 | ×××○○×× | 攻擊力+224 |
| ガコツジョウ | — | 600 | ×××××○× | 攻擊力+192 |
| キュウマのケン | — | 680 | ○×××××× | 攻擊力+201 |
| セキリュウケン | — | 580 | ○×××××× | 攻擊力+186 |
| ソラリアブレード | — | 710 | ××××○×× | 攻擊力+212 |
| ブラスブレード | — | 660 | ×××○○×× | 攻擊力+186 |
| ブレスブレード | — | 550 | ×××○○×× | 攻擊力+153 |
| まじんけん | — | 1100 | ××××××○ | 攻擊力+235 |
| ざんばとう | — | 980 | ××××××○ | 攻擊力+199 |

備註：以上表中「LANGZST」是能夠裝備該武器的角色代號；L＝莉娜、A＝阿米莉亞、N＝娜嘉、G＝加奧黎、Z＝積加斯、S＝絲維亞、T＝達美亞。

## 防具一覽表

| 名稱 | 買入值 | 賣出值 | LANGSZT | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| ローブ | 5 | 2 | ○○○××○× | 防衛力+21 |
| マント | 14 | 5 | ○○○○○○○ | 防衛力+25 |
| ミスリルマント | 34 | 12 | ○○○×○○× | 防衛力+33 |
| スティールマント | 110 | 37 | ○○○×○○× | 防衛力+38 |
| アヴォイドマント | 380 | 127 | ○○○×○○× | 防衛力+56 |
| マジカルサーコート | 540 | 180 | ○×○××○× | 防衛力+69 |
| コープ | 880 | 294 | ○○○×○○× | 防衛力+86 |
| ホワイトローブ | 1790 | 597 | ×○×××○× | 防衛力+98 |
| フレアローブ | 1710 | 570 | ○○××○○× | 防衛力+94 |
| サーペントビキニ | 240 | 80 | ××○×××× | 防衛力+76 |
| せいなるほうい | 2100 | 700 | ×○×××○× | 防衛力+110 |
| しんくのドレス | 2460 | 820 | ○○×××○○ | 防衛力+118 |
| チェインメイル | 52 | 14 | ○××○○×○ | 防衛力+36 |
| プレートメイル | 102 | 34 | ×××○××○ | 防衛力+40 |
| ヴェストメント | 180 | 60 | ××○○○×○ | 防衛力+48 |
| ブレストプレート | 280 | 94 | ×××○○×○ | 防衛力+54 |
| ハーフプレート | 550 | 184 | ×××○○×○ | 防衛力+70 |
| フレアプレート | 1240 | 414 | ×××○○×○ | 防衛力+93 |
| ホーリープレート | 2110 | 704 | ×××○○×○ | 防衛力+126 |
| レザーアーマー | 12 | 4 | ○○○○○○○ | 防衛力+28 |
| ハードレザー | 32 | 11 | ○○○○○○○ | 防衛力+33 |
| ラメラアーマー | 130 | 44 | ○○○○○○○ | 防衛力+40 |
| キュイラス | 182 | 61 | ○○○○○○○ | 防衛力+47 |
| ミスリルアーマー | 370 | 124 | ○××○○×○ | 防衛力+67 |
| アダマンアーマー | 610 | 204 | ○××○○×○ | 防衛力+74 |
| プレートアーマー | 990 | 330 | ×××○××○ | 防衛力+83 |
| ブリガンダイン | 1380 | 460 | ×××○××× | 防衛力+98 |
| オリハルコン | 1290 | 430 | ○○○×××○ | 防衛力+106 |
| プレートコート | 1990 | 664 | ○○○×××○ | 防衛力+124 |

備註：以上表中「LANGZST」是能夠裝備該武器的角色代號；L＝莉娜、A＝阿米莉亞、N＝娜嘉、G＝加奧黎、Z＝積加斯、S＝絲維亞、T＝達美亞。

## 附屬品一覽表

| 名稱 | 買入值 | 賣出值 | 效果 |
|---|---|---|---|
| スカラベ | 10 | 4 | 魔法攻擊+2 |
| パワーアンクル | 15 | 5 | 速度+2 |
| バリアリング | 12 | 4 | 魔法防衛+2 |
| マジックバングル | 30 | 10 | 防衛力+2、魔法防衛+2 |
| ピンクのピアス | 27 | 9 | 魔法攻擊+3 |
| アタックリング | 21 | 7 | 攻擊力+3 |
| ヴァンブレース | 45 | 15 | 攻擊力+3、防衛力+3 |
| マジックリング | 38 | 13 | 魔法攻擊+3、魔法防衛+3 |
| スピードブーツ | 42 | 14 | 速度+5 |
| ダッシュブーツ | 140 | 47 | 速度+8 |
| ガンドレット | 110 | 37 | 攻擊力+5、防衛力+5 |
| スターライトチョーカー | 120 | 40 | 魔法攻擊+5、魔法防衛+5 |
| シャドウリング | 444 | 148 | 攻擊力、防衛力、速度、靈巧度各－2、魔法攻擊+10、魔法防衛+10 |
| エレメントショルダー | 396 | 132 | 攻擊力+5、防衛力+5、魔法防衛+5 |
| キュアレングス | 360 | 120 | 魔法防衛+10 |
| ポピョサンダル | 348 | 116 | 防衛力－3、速度+10、魔法防衛－3 |
| パワーアミュレット | 405 | 135 | 攻擊力+10、魔法防衛+5 |
| てつざん | 660 | 220 | 攻擊力+15、靈巧度+10 |
| シーフリング | 680 | 227 | 速度+10、靈巧度+4 |
| アストラルピアス | 720 | 240 | 魔法攻擊+10、魔法防衛+10 |
| ホーリーティアラ | 740 | 247 | 魔法攻擊+5、魔法防衛+15 |
| ダークダッシュ | 800 | 267 | 防衛力－5、速度+15、魔法防衛－5 |

END

製造商：Sony Computer Entertainment America
發售日：發售中
1P／ACT／MEM／1 BLOCK／ANALOG對應

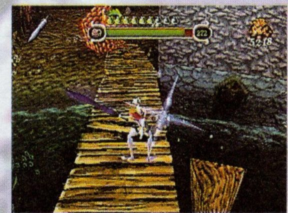
文：天草四郎 時貞

# 極度解謎的動作遊 MEDI EVIL




## <系統操作>

### 主要攻擊／×鍵：



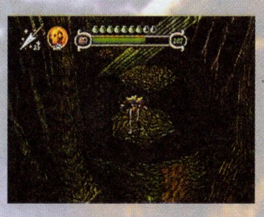
一般的攻擊方式，所有武器都有這一種類型的攻擊方法，出招的特點是以快為主。有一些武器是可以緊按這一個鍵來作出連射。

### 第二種或強化攻擊／□鍵：



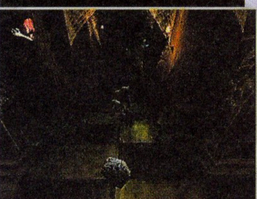
第二種方式的攻擊，除了攻擊方法會與主要攻擊不同之外，有一些武器的威力更會強化，不過並不是每一種武器都有這一種攻擊，而且這一種攻擊大都是收招較慢。有一些武器是可以緊按這一個鍵來作出儲氣，增強攻擊力。

### 跳躍／○鍵：



可以令角色跳起，避開貼地的攻擊或用作跨越一些地方使用。若跳上了一些網或彈床，只要緊按這一個鍵，就可以慢慢彈得更高。

### 用盾擋格或蹲下／△鍵：



當裝備了盾後緊按着這一個鍵，就可以蹲着擋住對方的攻擊，若再按下方向鍵的話，就會一邊移動，一邊擋格。

### 跑／連按方向鍵的相同方向兩下：

可以增加角色的行走速度。

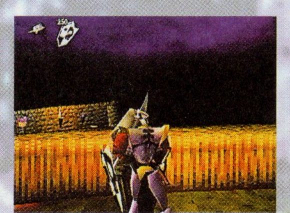
### 將視點向左方轉去／L2鍵：

緊按後可以作角色為中心，將視點向左方旋過去；不過若右下方出現一個交叉的標誌，就代表不可以轉動視點。

### 將視點向右方轉去／R2鍵：

緊按後可以作角色為中心，將視點向右方旋過去；不過同樣地，右下方出現一個交叉的標誌，就代表不可以轉動視點。

### 近觀角色遙望四周／L2鍵+R2鍵：



同按這兩個鍵後，會呈近距離觀看角色的前方，再按下方向鍵的話，就可以隨意觀察角色四周的景物了。

### 觀看身上的所有道具／SELECT鍵：

可以觀看身上所持有的武器、防具及必要物件等等，選擇了後按下×鍵，就可以使用該件道具。

### 其他／START鍵：

可以暫停遊戲、離開遊戲及設定遊戲內的其他變更，如音效及光暗度等等。

### 調查／×鍵：

×鍵除了可以作出主要攻擊之外，還可以調查前方的東西。

## <畫面表示>




## <全武器防具一覽表>

### 劍系>>>



小劍（SMALL SWORD）：擁有主要攻擊及強化攻擊；強化攻擊可以作儲氣來增強威力，而且攻擊範圍大，在被圍攻時十分效。

闊劍（BROAD SWORD）：威力極強的劍，同樣擁有主要攻擊及強化攻擊；強化攻擊亦可以作儲氣來增強威力，攻擊範圍同樣很大，不過一旦裝備了這一把劍，就會立即漸漸損耗此劍的使用率（%），所以雖要使用時才好裝備啊！

魔法劍（MAGIC SWORD）：一把威力與闊劍不相伯仲的魔法劍，同樣擁有主要攻擊及強化攻擊；強化攻擊亦可以作儲氣來增強威力，攻擊範圍亦是十分大，而且這一把劍不計使用率，可算是最強之劍。

### 打擊系>>>



木棍（CLUB）：威力不俗的武器；主要攻擊是會將木棍向地上揮下，可以用作尋找地道或擊毀巨石和石牆之用，至於強化攻擊，就會將木棍向前伸出，大家可以一直緊按着鍵來一直伸出木棍，大家除了可以攻擊敵人之外，還可以用來於火堆中取火，將火焰點到另一處。不過這一件武器每當使用一次，就會損耗一次使用率（%），所以非必要時還是不要拿來使用。



鎚子（HAMMER）：威力比起木棍更強；主要攻擊是會

將鎚子向地上揮下，可以用作尋找地道或擊毀巨石和石牆之用，至於強化攻擊，就與主要攻擊一模一樣，不過大家可以在儲氣後使出，在鎚子擊在地上的時候是會有一度巨大的爆風，可以用作震開身旁的所有敵人，這亦是打擊系的最強武器。

## 投系>>>



手臂(ARM)：使用後角色會用右手拿着自己的左臂；主要攻擊為近身的敲打，威力較弱，但強化攻擊則會變成向前方直線投出手臂，大家可以用來攻擊遠方的敵人，使用回數當然不限，不過在使用時是不可以裝備盾系防具的。



飛刀(THROWING DAGGERS)：威力弱但可作遠距離攻擊的武器，使出後呈拋物線方向投出飛刀，擁有主要攻擊及強化攻擊，不過兩者並沒有分別，但至於在儲氣後使用，就會一次過投出三把飛刀，威力亦隨之遞增；最多可攜帶的數量為250把。



斧頭(AXE)：主要攻擊為近身的直斬，威力不錯，但強化攻擊則會變成向前方直線投出斧頭，大家可以用來攻擊遠方的敵人，由於不限使用回數，極具可用性。



矛(SPEAR)：只擁有主要攻擊的武器，特點是威力極大，是投系武器之冠；可惜使出後呈較高的拋物線方向投出，而且最多只可以攜帶30枝，所以大家在適當的時機才好使用。

## 弓箭系>>>



十字弓(CROSSBOW)：遠距離攻擊的武器，沒有強化攻擊，並且不能儲氣，使出後箭會向前方直線射出；若當你錯誤擊中牆邊等地方，箭就會反射向另一個方向，繼續攻擊敵人，而且這一把弓的射擊速度快，在遊戲的初期十分可靠；箭最多可攜帶的數量為200把。



長弓(LONGBOW)：同樣是遠距離攻擊，使用標準箭射殺敵人的武器，不過使出後是呈較高的拋物線方向射出，可以攻擊更遠方及較高的敵人，箭最多可攜帶的數量為200把。



火焰長弓(FLAMING LONGBOW)：與長弓沒有太大分別，不過若敵人中箭的話，身體就會着火；箭最多可攜帶的數量為100把。



魔法長弓(MAGIC LONGBOW)：與長弓及火焰長弓分別不是太大，不過這一把弓擁有強化攻擊，當箭擊中目標時會出現一個威力極大的爆風，箭最多可攜帶的數量為50把。

## 盾系>>>



銅盾(COPPER SHIELD)：可以抵擋敵人的攻擊，堅硬程度為150。



銀盾(SILVER SHIELD)：可以抵擋敵人的攻擊，堅硬程度為250。



金盾(GOLD SHIELD)：可以抵擋敵人的攻擊，可以作出維修，堅硬程度為400。

## 魔法系>>>



閃電(LIGHTNING)：攻擊距離稍遠的攻擊，只有主要攻擊的攻擊魔法，攻擊時當一認定了目標就會不停地作出攻擊，不過同時間只可以攻擊一個敵人；若儲氣使出的話，威力除了遞增之外，還可以同時攻擊所有敵人，十分方便。不過由於這一招是有使用率(%)計算，而且不可以作出補給，所以用的時候要三思。



好的閃電(GOOD LIGHTNING)：沒有攻擊力的魔法，不計使用率(%)，因為當一擊中敵人時，敵人會不停吸取你的能源，在特殊的情況下才會使用。

## 其他>>>



雞鎚(CHICKEN DRUMSTICK)：使出後會投出一件雞鎚，當雞鎚跌落地上時，就會出現一度閃光，整個畫面的敵人亦會因此而變成烤雞(ROAST CHICKEN)，若取得了烤雞的話，角色就會回復能源；最多可攜帶的數量為30件。



龍裝甲(DRAGON ARMOUR)：一套在穿著後會變成龍樣貌的裝甲，除了可以不怕火系的攻擊之外，唯一擁有的主要攻擊——噴火亦威力驚人，非常實用。

## <書本的用處>

大家可以在各版中找到這一些書籍，這都是一些遊戲中的提示，有時候亦算得上有用。




## <奇形怪狀的雕像>

這一些奇形怪狀的雕像，除了會給你一些重要的提示之外，有一些還可以作出維修的服務(SERVICES)、武器的補給(SUPPLIES)及購買二手貨(SECOND HAND GOODS)，不過這只限於已經取得了的特定道具；若被敵人偷取了武器而又未能取回的話，便可以選擇購買二手貨買回來，不過價錢就非常昂貴。




## 價目表>>>

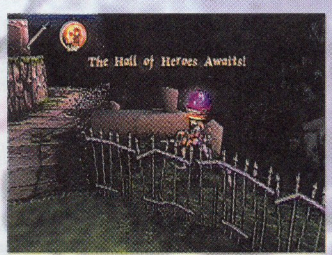
| 維修的服務(SERVICES) | 維修程度 | 價錢 |
|---|---|---|
| 令闊劍喜悅(ENCHANT SWORD) | 100% | 100G |
| 維修金盾(REPAIR GOLD SHIELD) | 100 | 120G |
| **武器的補給(SUPPLIES)** | **補給數目** | **價錢** |
| 飛刀(THROWING DAGGERS) | 50 | 40G |
| 十字弓短箭(CROSSBOW BOLTS) | 50 | 80G |
| 標準箭(STANDARD ARROWS) | 50 | 60G |
| 火焰箭(FLAMING ARROWS) | 25 | 80G |
| 魔法箭(MAGICAL ARROWS) | 10 | 100G |
| 矛(SPEARS) | 10 | 100G |

## <聖杯的用途>

遊戲中的每一版都會有一個聖杯的達成率(%)，這一個達成率當到了100%，就會立即出現一句"可以取得聖杯"(THE CHALICE CAN NOW BE COLLECTED)，這樣才可以在那一版中取得藏於版中某一個角落的紅色聖杯(CHALICE)，取得了聖杯後過版，就可以進入英雄大堂(HALL OF HEROES)，在內裏可以取得不少的好東西，如多種新武器、防具、金錢及生命瓶等等。至於在版中要增加聖杯達成率的方法，就是要盡量殺死更多敵人；在特定的情況下，還不可以誤殺民居，又或者要救回人質，否則，這一個聖杯達成率是會倒扣的。




◆宰殺越多敵人，聖杯達成率就會增加。



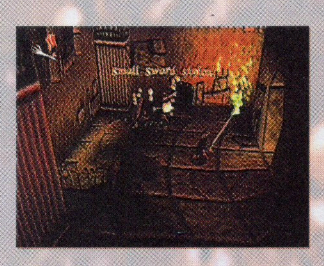

◆當到了100%，就可以在版中某處取得聖杯，於過版時進入英雄大堂。

## <√是甚麼來的？>

當大家到了選擇版面的地圖，除了會顯示那一版是否取得了聖杯之外，還會有一個√號，這一個√號是代表那一版是否完全取得了重要寶物，若沒有的話，就一定要重玩那一版了。




## <偷武器的敵人>



遊戲中有一些敵人是會偷走你正在使用的武器的，若大家立即殺了牠，或許可以取回武器，不過若殺了牠也不能取回的話，就唯有找那一些維修及武器補給的奇形怪狀的雕像，以極高的價格買回來。

## <不會攻擊你的敵人>



遊戲中除了普通的敵人之外，還有一些不會攻擊你的敵人，如怪手及老鼠等等，雖然你似乎也攻擊不到牠們，不過其實只要用木棍或鎚子來敲打牠們，牠們就會倒下，而且你亦可以取得2G之多......

## <遊戲中的竅門>

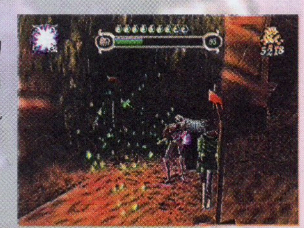
**補充能源的方法>>>**

遊戲中的各個版圖中，大家都會見到一些綠色氣體不斷上昇，這一些氣體是可以用作回復能源及補充能源入生命瓶內。若大家雖要大量地補充能源入生命瓶的話，大家可以不停地重覆玩其中一版，漸漸儲存更多能源。

**金錢問題>>>**

由於許多武器都雖要用金錢作補給，所以大家亦可以用補充能源的方法，不停地重覆玩其中一版，這就可以得到更多金錢。

**我是出口>>>**



大家有時會發現一些綠色點點的光芒，其實這一些就是那一版的出口，當大家在那一版行了不久就發現這一些出口的話，就千萬不要走近，否則大家可能要重新玩過這一版了。

## STAGE 1 ——丹尼的墓穴(DAN'S CRYPT)



主角丹尼崔迪斯喬(DANIEL FORTESQUE)為了要阻止邪惡魔法師山洛(ZAROK)的野心，終於復活過來，再次與山洛作戰。遊戲的開始，可以看到前方有一把小劍(SMALL SWORD)，在附近亦有飛刀(THROWING DAGGERS)取得，在鐵閘的旁邊有一個沙丘，沙丘的上方擺放着一個生命瓶(LIFE BOTTLE)，這一個生命瓶是可以在沒有能源的時候作出自動補給，大家亦可以在滿能源的時候，將能源補給進這一個生命瓶，以作後備之用。走到開始地點的左方長巷，可以取得星之古文(STAR RUNE)，繼續一直走會見到一條淺水渠，就算跌下去亦不會有生命危險，至於另一方就擺放着一袋金錢及一個寶箱，寶箱中藏有銅盾(COPPER SHIELD)，擊破寶箱取得後，就可以回原路到鐵閘處的左方，走近怪爪處就會自動將星之古文擺上，之後鐵閘亦會開啟，就此可以輕易地通過第一版。(由於這一版是沒有敵人，所以並沒有聖杯達成率)









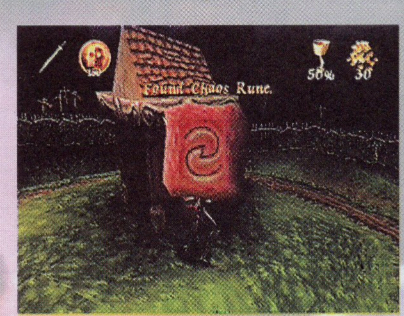
## STAGE 2 ——墳場（THE GRAVEYARD）

離開了丹尼的墓穴之後可以進入大版圖的選擇版面畫面處，不過這時大家可選擇的地方只得墳場（THE GRAVEYARD）一處，於是大家便可以立即進入這裏。

一進入了墳場，先向右方繞過籬笆過去，可以找到一袋金錢；照原路一直走，就可以看見第一個小山坡，在山坡的右方可以找到地之古文（EARTH RUNE），取得後繼續往前走，可以看見一扇大門，先暫且不理，向左方的鐵閘走過去，不過大家不要忘了走到綠色氣體處作能源回復或補給，然後大家就可以走到鐵閘的右方，走近怪爪處就會自動將地之古文擺上，鐵閘亦會開啟，在內裏可以取得一袋金錢與及找到混沌之古文（CHAOS RUNE），拿着混沌之古文走回那一扇大門的右方，走近怪爪處就會自動將混沌之古文擺上，開啟這一扇大門。

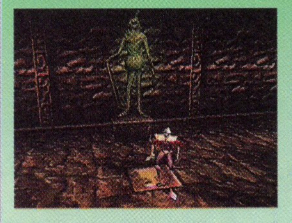
當進入大門不久，就會看見一個天使的巨型石像，這一處是十字路口，只要大家攻擊天使石像一下，讓它望向右方的鐵閘，這樣鐵閘就會開啟，當大家的聖杯達成率到了100%，記得回這處取得聖杯（CHALICE）啊！至於左方的路只是用來殺敵人而矣，所以大家可以直接走向前方的路。

進入了這一條充滿階級的路，大家可以朝左方跳上崖邊，往下方走就可以最得一箱金錢。回原路一直走可以看見一枝巨柱，這裏只有一條右方的階級路可以走，大家先緊貼着左方行，當到了階級的最低一級，然後再向左方跳過去，這就可以於此處取得兩箱金錢及生命瓶（LIFE BOTTLE）。取得了這一些道具後，大家可以回原路跳上前方的另一個崖邊，在這裏除了有一箱金錢之外，還可以於奇形怪狀的雕像處作出道具的補給。這一處還有一條通往山坑的路，行了不久可以看見一個高台，跳上去除了可以取得一袋金錢之外，還可以找到綠色氣體作能源回復。走到了一處淺水的地方後，左邊會有一個寶箱，擊破寶箱後可以取得銅盾（COPPER SHIELD）。當一切取得了之後（特別是聖杯），就可以通過橋樑，走向前方的出口。




### STAGE 2的英雄大堂（HALL OF HEROES）

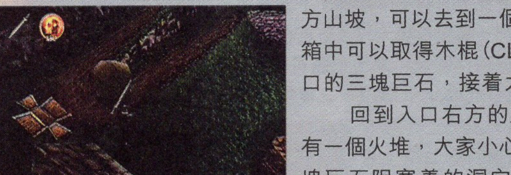
走過了出口後，若你取得了聖杯的話，就會初次來到英雄大堂（HALL OF HEROES），這裏是以往曾與你一起的英雄眾居地，於這一處可以取得不同的武器及道具，今次可取得的，就是左方第一位的英雄——精明的添（CANNY TIM）給你的十字弓（CROSSBOW），在接受（選YES）了之後，就可以取得十字弓，只要大家取得了道具後，就可以回入口處的地方，選擇了離開英雄大堂（選YES）就可以回到大版圖處。




## STAGE 3 ——墓地之山（CEMETERY HILL）



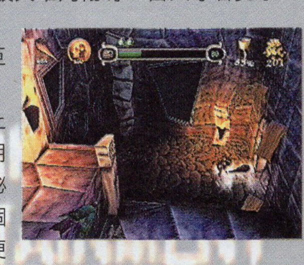
到達了墓地之山，可以看見有左右兩方各有一條路，大家先往左方的路走，首先可以看見一個有骷髏頭的寶箱，大家可以不開啟，因為當擊毀這一個寶箱，內裏的藍色圓珠隔一會就會爆炸，所以還是避之則吉為妙，不過大家亦可以利用來殺敵人之用。行了不久會看見一個火堆，接近的話是會被灼傷的；再走一會，就可以找到一枝回復用的能量小瓶（ENERGY VIAL）及可供補給的奇形怪狀的雕像。在附近行了一會，可以看見一處不停有圓形巨石滾下熔岩的地方，從熔岩旁邊走上山坡，緊貼着兩旁再加上跳躍可以避開圓形巨石，大家亦可以用盾來抵擋圓型巨石；當依着圓型巨石所滾下的路走，可以在擊破寶箱後取得銅盾（COPPER SHIELD）。



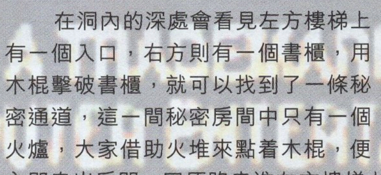


在取過銅盾後跳落下方山坡，可以去到一個地板上有大蛇標記的地方，在寶箱中可以取得木棍（CLUB），利用這一枝木棍來擊毀門口的三塊巨石，接着大家可以回到入口右方的路。

回到入口右方的路後，可以找到一袋金錢，而且有一個火堆，大家小心被火堆灼傷呀！當大家看見了一塊巨石阻塞着的洞穴，便要利用木棍來擊毀巨石，進入洞內。



在洞內的深處會看見左方樓梯上有一個入口，右方則有一個書櫃，用木棍擊破書櫃，就可以找到了一條秘密通道，這一間秘密房間中只有一個火爐，大家借助火堆來點着木棍，便立即走出房間，回原路走進左方樓梯上的入口。

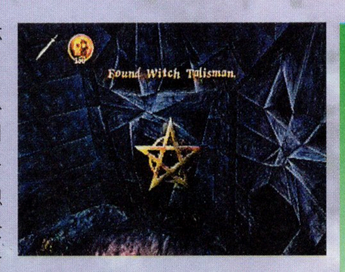


在入口內的中央有一個冷卻了的火爐，只要將木棍上的火伸向火爐，火爐就會點着，這時候在囚室中的敵人就會撲出。將敵人全部擊倒後，便可以進入各個囚室中，取得銅盾（COPPER SHIELD）、一箱金錢、能量小瓶（ENERGY VIAL）及重要的寶物——女巫之法寶（WITCH TALISMAN），而且在這一個時候，聖杯達成率亦應到了

100%，所以相信大家亦可以取得聖杯(CHALICE)。

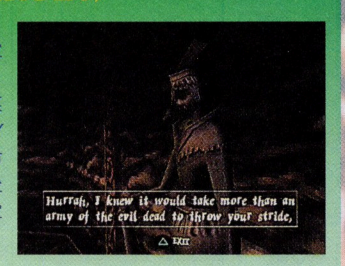
回到圓形巨石滾動的山路，大家除了可以用之前的方法來應付圓形巨石之外，還可以用木棍擊毀滾動中的圓形巨石。沿着山路往上一直行，可以總共取得兩袋金錢、兩個銅盾(COPPER SHIELD)。當到達了山頂，可以找到一箱金錢及綠色氣體作回復；然後大家可以進入山頂陵墓(THE HILLTOP MAUSOLEUM)。






## STAGE 3的英雄大堂(HALL OF HEROES)

取得了聖杯的話，就會再次來到英雄大堂(HALL OF HEROES)。再次尋找左方第一位的英雄——精明的添(CANNY TIM)，他會給你一個生命瓶(LIFE BOTTLE)，然後大家就可以離開英雄大堂回到大版圖處。



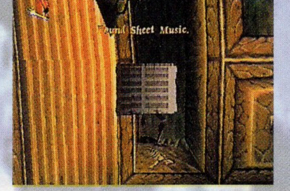

# STAGE 4——山頂陵墓(THE HILLTOP MAUSOLEUM)



進入了山頂陵墓(THE HILLTOP MAUSOLEUM)內，會有十分多拿着火炬的小矮人，這一些敵人是會偷走你正在使用的武器的，所以大家可以轉用手臂來攻擊牠們，這就不怕牠們偷走武器了。在這一處除了可以在寶箱中找到木棍(CLUB)之外，還可以在那一些墓穴中找到一袋金錢。行了一會也找不到任何入口，中央的鐵閘亦打不開，唯有查看一下那一些墓穴吧！終於，發現了右方最後的一個緊閉的墓穴正在閃出輕微的光線，這時大家便使用木棍不斷地敲擊墓穴的蓋，在擊破了墓穴的蓋後，就可以跳落墓穴之中。

跳進了墓穴後，可以看見一塊藍色的大玻璃，擊碎它後會到達一處十字路口，而且還有數名拿着火炬的小矮人出現，擊倒牠們後，便先往左方的紅色玻璃入口進發，但途中的地上會有一些玻璃尖刺，大家可以同樣用木棍將它們敲碎；當到了通道的深處，可以看見地之古文(EARTH RUNE)，不過大家千萬別急着去取，先往右方處取得能量小瓶(ENERGY VIAL)，然後便可以取地之古文，不過在一取得後要立即跑出原路，回到十字路口，因為在一取得地之古文後，地板會立即塌下。



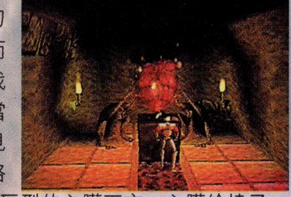

回到十字路口，便向紫色玻璃的入口進發；行了不久會到達鐵閘處，在右方的怪爪處自動將地之古文擺上，鐵閘就會開啟。跳落下方的路，就會看見上方有一條樓梯，下方有另一度鐵閘，取得了那一袋金錢後先往上方的樓梯走去，可以找到綠色氣體作回復，然後大家可以進入右方的門內。

進入了門口，可以取得月之古文(MOON RUNE)，之後環看四周，原來這處就是入口的大鐵閘裏面，而且右方還有另一扇門，不過大家先向下方通過大鐵閘，再行回之前所行過的路，回到十字路口，進入右方的橙紅色玻璃通道。



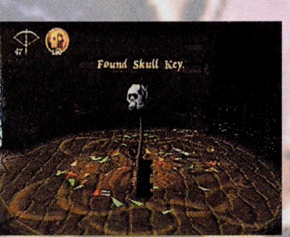

進入了橙紅色玻璃通道後，會到達另一度鐵閘處，在右方的怪爪處自動將月之古文擺上，鐵閘就會開啟。內裏可以看見一箱金錢，取得後數名拿着火炬的小矮人會作出偷襲，擊倒牠們後先往左方處取得能量小瓶(ENERGY VIAL)，然後才回到中間處取樂譜(SHEET MUSIC)，同樣在一取得後要立即跑出原路，回到十字路口，因為在一取得樂譜後，地板亦同樣會立即塌下。

回到了曾經取得月之古文的地方，進入右方的門口，就會找到混沌之古文(CHAOS RUNE)及兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)；另外，大家可以看見右方有一隻幽靈正在彈奏着巨型風琴，只要在牠身旁使用樂譜，就會有一扇石門開啟，在門內可以取得三箱金錢及聖杯(CHALICE)，大家應該是時候取得吧！？之後大家需要再次走向下方通過大鐵閘，再行回之前所行過的路，回到十字路口，進入之前紫色玻璃通道。



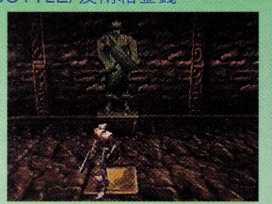

當到達了紫色的通道，在盡頭再次跳下去，憑着混沌之古文可以進入下方的鐵閘。在內裏敲碎了地上的玻璃尖刺，可以在寶箱中取得飛刀(THROWING DAGGERS)，而且在深處的左方牆邊，還可以找到銅盾(COPPER SHIELD)；當一切取得了之後，大家是否看見一個巨型火爐，依照着地下的路線一直推，就可以將其推到一個巨型的心臟下方，心臟給燒了一會，就即時碎開，放出了四度光芒。

繼續一直走到入口附近的大閘處，會發現四度光芒化成了彩色玻璃惡魔(STAINED GLASS DEMON)，這時大家要立即將武器轉為十字弓，在牠浮起露出心臟的時候向牠攻擊，不消一會牠就會倒下。當消滅了彩色玻璃惡魔後，可以在牠的屍體旁找到骷髏之匙(SKULL KEY)。




## STAGE 4的英雄大堂(HALL OF HEROES)

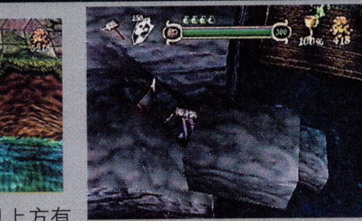
再次回到英雄大堂(HALL OF HEROES)，尋找右方的英雄——剛強的砍伐者史丹也(STANYER IRON HEWER)，他會給你威力極大的鎚子(HAMMER)，然後大家就可以離開英雄大堂回到大版圖處。不過大家記得立即重玩丹尼的墓穴(DAN'S CRYPT)這一版，因為你在取得了鎚子後，可以倚靠它擊毀起點右方的啡色牆壁，進入隱秘的房間中取得生命瓶(LIFE BOTTLE)及兩箱金錢。





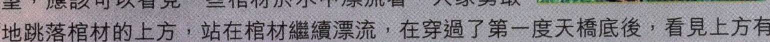
## STAGE 5 ——回到墳場(RETURN TO THE GRAVEYARD)

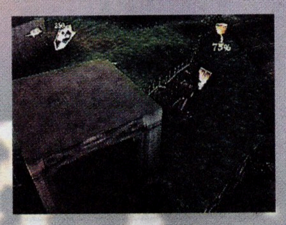






回到墳場(RETURN TO THE GRAVEYARD)這一版，由於之前大家是行過的，所以並不會太易迷路。首先前方會有一度橋樑，當行過的時候它是會塌下的，只要大家在橋塌下後往下望，應該可以看見一些棺材於水中漂流着，大家勇敢地跳落棺材的上方，站在棺材繼續漂流，在穿過了第一度天橋底後，看見上方有一處可以上岸的地方，這時大家趕快跳上去，這就可以取得兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)及五箱金錢，當上了樓梯，亦可以取得一袋金錢，接着大家便可以靠右方跳下去，回到原路到達橋的另一邊。行了不久後跳上高台，可以取得一袋金錢。繼續行可以看見藏有藍色圓珠的骷髏頭的寶箱，再一直走到盡頭，可以在右方找到能量小瓶(ENERGY VIAL)。然後大家可以跳上右方的崖邊，擊毀寶箱後可以取得防禦力更強的銀盾(SILVER SHIELD)，而且這處附近亦有一袋金錢及可作補給的奇形怪狀的雕像。走進另一條有階級的路一直上，會看見一枝巨柱，在這裏的左方會見到另一條階級路，在一踏上這條路的階級時從右方跳上崖邊，一直走可以找到綠色氣體作回復，完成後跳出去大路處亦可以取得一袋金錢；再折返原路，在那一扇大門前使用骷髏之匙(SKULL KEY)，大門就會打開。









進入了大門內，會見到一處需要星之古文的鐵閘，先繞到後方，可以在岸邊找到一箱金錢及一條斷橋，再折返原路走上山坡，就可以取得星之古文(STAR RUNE)，拿着星之古文回到鐵閘處，於右方的怪爪自動使用星之古文，鐵閘就會打開，在內裏除了可以找到一袋金錢及能量小瓶(ENERGY VIAL)之外，還會有一個洞穴入口。

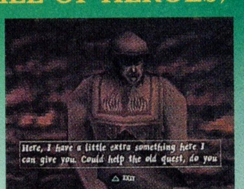
進入了洞穴中，可以看見聖杯(CHALICE)，不過此時還未可以取得，大家可以先往右方的通道走去，當到了通道的盡頭，就可以看見一些白色光往上飄，只要站在那一處跳起，就可以到達山崖之上。到達後往右方走分別有上下兩條路，先走上方的路，可以在崖的缺口取得一袋金錢，然後大家將四方形的巨石往右一直推，直至推下水中，沿途還可以在另一個崖的缺口中取得能量小瓶(ENERGY VIAL)；當完成後便跳到下方的路，同樣將另一塊四方形的石推向右方，直至跌下水中為止，大家亦可以在途中找到奇形怪狀的雕像作武器補給。當一切完成後，便回到聖杯處取聖杯，並且走向餘下的另一條通道中，當到了通道的盡頭，同樣可以看見一些白色光往上飄，站在那一處跳起，便可以到達另一個山崖之上。在這一個山崖中亦有一另塊四方形的石，只要大家將它推向左方的水中就行，不過沿途亦可以在崖的缺口中取得能量小瓶(ENERGY VIAL)。



回到之前經過的斷橋處，可以看到三塊四方形的石已成為踏腳點，大家可以倚靠它們跳過對岸了，而且在這裏還有綠色氣體作出回復。在穿過了大閘後，兩隻墳場守護者(GUARDIANS OF THE GRAVEYARD)就會出現，牠們除了懂得隱形之外，於化成光點之後亦帶有攻擊力，所以大家要使用鎚子來儲氣，待牠們一出現時藉着爆風來攻擊牠們；戰勝了兩隻邪惡的墳場守護者後，牠們就會消失，前方的鐵閘亦會打開。

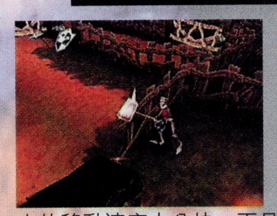
### STAGE 5的英雄大堂(HALL OF HEROES)

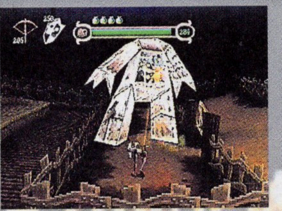
回到英雄大堂(HALL OF HEROES)後，再次尋找右方的英雄——剛強的砍伐者史丹也(STANYER IRON HEWER)，他會給你兩箱金錢，然後大家就可以離開英雄大堂回到大版圖處。

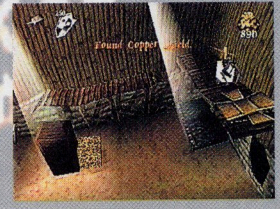




## STAGE 6 ——稻草人之田(SCARECROW FIELDS)

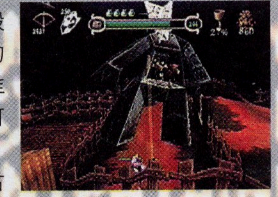






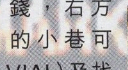
在大版圖處，多出了右邊的版圖稻草人之田(SCARECROW FIELDS)及上方的迷惑大地(THE ENCHANTED EARTH)，大家先別理會迷惑大地，進入右方的稻草人之田。

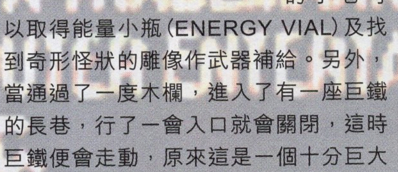
這一版的最大麻煩之處，就是稻草人的移動速度十分快，而且在天空中飛下來突襲的烏鴉十分討厭，所以筆者提議大家應多加利用鎚子的爆風來作主導攻擊，至於稻草人方面，大家要邊跑邊用爆風攻擊牠們，這需然要花上更加時間，但這亦能夠盡量減少損耗能源。

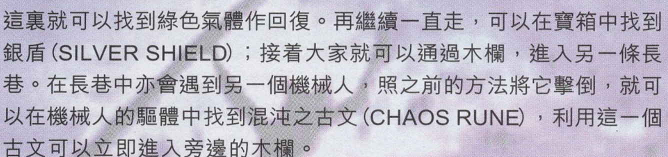


於一開始的地點時，大家要盡量殺掉全部敵人；當肯定敵人不會再出現的話，就可以走到手推車的右方，攻擊手推車一下，這樣手推車就會往左方移開，可以進入另一處地方。

在這裏的左方有一扇需要有月之古文(MOON RUNE)才可開啟的門，大家暫且不理先四處看看，在火堆左方的小巷可以取得一袋金錢，右方的小巷可以取得能量小瓶(ENERGY VIAL)及找到奇形怪狀的雕像作武器補給。另外，當通過了一度木欄，進入了有一座巨鐵的長巷，行了一會入口就會關閉，這時巨鐵便會走動，原來這是一個十分巨大的機械人，首先大家立即從它的兩腿之間跑到它的後方，然後用十字弓射它，這樣它的頭就會很快被擊破，之後大家再繼續射它背部，不久，控制機械人的怪物就會倒下，在機械人的驅體中，可以取得月之古文，而且旁邊有另一度木欄，由於木欄需要地之古文(EARTH







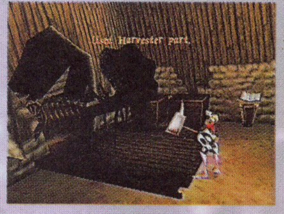
RUNE）開啟，所以大家先退回原路，利用月之古文進入手推車左方的門內。進入了屋子裏除了可以在寶箱中取得木棍（CLUB）之外，還可以取得地之古文。

拿着地之古文走回長巷，通過木欄可以找到一座巨大的風車塔，大家要小心被風車葉擊中，通過了這裏就可以找到綠色氣體作回復。再繼續一直走，可以在寶箱中找到銀盾（SILVER SHIELD）；接着大家就可以通過木欄，進入另一條長巷。在長巷中亦會遇到另一個機械人，照之前的方法將它擊倒，就可以在機械人的驅體中找到混沌之古文（CHAOS RUNE），利用這一個古文可以立即進入旁邊的木欄。

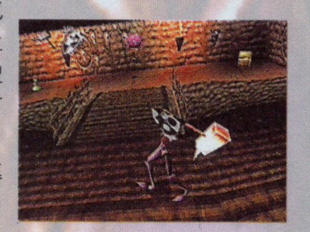
通過了木欄會到達一塊很大的農田，除了要小心眾多敵人向你攻擊之外，大家要留意的就是不要闖進稻田之中，否則你是會立即死亡的。在農田中四處尋找，可以取得能量小瓶（ENERGY VIAL）、兩袋金錢及骷髏頭的寶箱，不家記得千萬不要開啟骷髏頭的寶箱，因為這一次的陷阱，是會放出一條金色的龍，而這一條龍是會跟着你很久才會離去，所以大家還是不開為妙。在之前看見進入不到的倉庫的後方，可以找到另一輛手推車，在它的右方攻擊一下，手推車亦同樣會往左移開，大家可以在擊倒所有敵人後進入倉庫的後門，這時聖杯達成率也應該100%了。

在倉庫內可以找到一札方形的稻草，將其推至左方，貼近木箱，就可以跳上上一層，除了取得一袋金錢及在寶箱中取得銅盾（COPPER SHIELD）之外，這些道具的旁邊亦有一個手扳掣，攻擊一下手扳掣的話，左方的收割機就會降下，大家在這時可以先離開這裏，回到外面的農田。

回到農田處找到一另一座風車塔，由於風車有一塊風車葉破爛了，大家可以在破爛位處跑進風車塔中。通過了風車塔不久，可以找到一個巨大的磨坊，磨坊的右上方是出口，大家要小心避過石磨，走到右上方的出口處，而石磨中的右方其中一個缺口是藏有一袋金錢，取與不取就由閣下決定。第二個難關就是鋸齒木樁，大家只要在鋸齒差不多鋸中你時跳起，就可以輕易避開，而右下方同樣有一袋金錢，上方則是出口。連續通過了過兩個難關，會有綠色氣體作回復之用。繼續走會到達了一處碎稻機器，只要緊貼着兩旁走到左下方的出口，

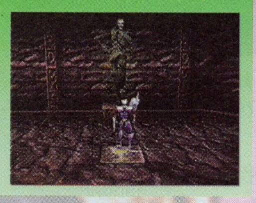


就能輕易通過。下一個難關就是一個較高的鋸齒旋回機器，只要大家跳上石級，再跳起避過鋸齒，然後立即跳去另一處石級，就可以走到上方的出口。當到了最後一個鋸齒陣，大家可以看見左上方及右上方均有一條通道，右上方的通道是這一版的出口處，由於這一版尚有事件未完成，所以大家先往左上方的通道走去。在通道的盡頭可以取得一箱金錢及收割機零件（HARVESTER PART），拿着收割機零件回到倉庫，在收割機旁使用收割機零件，這樣收割機就會劃出一個缺口，從缺口走出去，可以找到綠色氣體作回復，再走到盡頭，更可以取得生命瓶（LIFE BOTTLE）、一箱金錢及聖杯（CHALICE），除此之外，大家還可以找到奇形怪狀的雕像作武器補給。



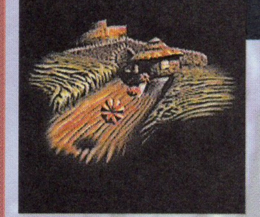
回原路折返最後一個鋸齒陣，走進右上方的通道，就可以通過這一版了。

### STAGE 6 的英雄大堂（HALL OF HEROES）



再次到達了英雄大堂（HALL OF HEROES），尋找左方第二位英雄——偉大的活頓先生（MISTER WODEN OF THE MIGHTY），他會給你一把闊劍（BROAD SWORD），然後大家就可以離開英雄大堂回到大版圖處。

## STAGE 7 ——南瓜峽谷（PUMPKIN GORGE）





在大版圖中多出了右上方的版圖睡眠村莊（THE SLEEPING VILLAGE）及右方的南瓜峽谷（PUMPKIN GORGE），大家先別理會睡眠村莊，進入右方的南瓜峽谷。

進入了峽谷之中，似是只得簡單的一條直路，不過行了不久，右方就會出現一個洞穴，雖然在洞口上方吊着一些奇怪的樹藤，不過大家可以倚靠鎚子的爆風來將它們一一幹掉。再行一會兒，可以取得月之古文（MOON RUNE），並且在寶箱中取得木棍（CLUB），而且在旁邊還可以找到奇形怪狀的雕像作武器補給，不家先記住這一個地方，因為待會要再次回來這裏的。再一直走向洞的深處，就可以找到離開這裏的洞口。



跳出洞口後會回到原路，往下走是回到起點的地方，所以大家往上行，再用木棍或鎚子擊毀兩塊巨石，在這裏還可以取得一袋金錢。繼續一直走，可以到達一處有數間屋子的地方。其中有一間屋子會有一條長梯，窗口還不斷有南瓜跌出，只要大家沿梯子進入窗口，就可以在屋中取得三箱金錢及能量小瓶（ENERGY VIAL）。從屋子左方的門口離開後，可以看見一間菇形小屋，走動用過月之古文後，就可以進入這裏。在屋小的中央部份是一個圓形的凹陷位，只要大家在這一個凹陷位以順時計方式行走，凹陷位就會漸漸昇高，這便可以取得能量小瓶（ENERGY VIAL）及混沌之古文（CHAOS RUNE）。離開了菇形小屋後，便可以走近城牆，利用混沌之古文進入另一個地方。



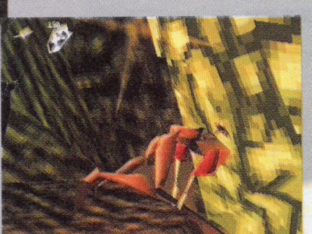
進入了這一個迴旋處後，行了一會可以看見一扇自動開啟的門，走進去後可以看見有一些魔法磨菇，大家倚靠這一些磨菇跳上去崖邊的踏腳點，就可以取得一袋金錢；再繼續走的話，大家可以看到左右兩方均有一條通道，先往右方的通道走去，可以取得地之古文（EARTH RUNE），然後再一直走，就會回到迴旋處。這時只要大家進到中間柱狀的建築物旁邊，尋找斜路的入口，使用了地之古文就可以走上斜路。經過了一條有十分多南瓜滾下的斜路後，在最頂處可以取得了能量小瓶（ENERGY VIAL）、銀盾（SILVER SHIELD）及星之古文（STAR RUNE），之後大家可以擊毀附近的巨石，直接回到地下。



再次回到魔法磨菇附近，進入之前未去過的左方通道，在大門



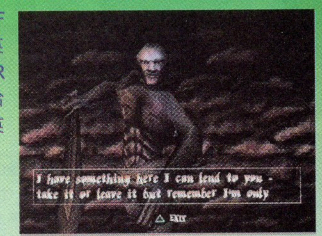

的左方自動使用過星之古文後，就可以通過大門，這時大家可以私到一株奇怪的巨型樹根，樹根的頂方擺放了時之古文(TIME RUNE)，只要大家不停攻擊旁邊的小樹根，巨型的樹根就會慢慢降下；取得了時之古文後，在附近的怪爪處擺放上去，另一扇門就會開啟。一直行可以在一處充滿樹根的地方取得兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)。繼續一直走，在擊倒了一群南瓜怪後，聖杯達成率亦應該100%了。當看見了左右兩條分叉路，大家先往左方的路



走，擊毀三塊巨石後可取得一箱金錢及能量小瓶(ENERGY VIAL)，再擊毀三塊巨石，就可回到巨型樹根處；回原路折返起點右方的洞穴，用鎚子擊破奇形怪狀的雕像右方牆壁，可找到一條隱藏通道，內裏可以取得一箱金錢及聖杯(CHALICE)，之後再走到出口還會有能量小瓶(ENERGY VIAL)取得。最後，回到之前未走的右方分叉路，就可以誦過這一個峽谷。

### STAGE 7的英雄大堂(HALL OF HEROES)

在英雄大堂(HALL OF HEROES)裏再次尋找左方第二位英雄——偉大的活頓先生(MISTER WODEN OF THE MIGHTY)，他會給你兩箱金錢，這樣大家就可以離開英雄大堂回到大版圖。




## STAGE 8——南瓜魔鬼(THE PUMPKIN SERPENT)




來到了這一個存在着南瓜魔鬼的地方，行了一會可以看見右方有一間小屋，小屋左右兩旁分別有一袋金錢，至於屋的旁邊更有一個南瓜莢，大家記得將這一個南瓜莢擊破；當走到拱門的旁邊，亦發現了有一個大盆，大盆上種有一株奇怪的樹藤植物，於它的右方可以找到第二個南瓜莢；當走到最左方，可以找到一個女巫用的大葯煲，在這裏使用女巫之法寶(WITCH TALISMAN)的話，南瓜女巫(PUMPKIN WITCH)就會出現，她會請求你教訓一下這裏的南瓜魔鬼，成功的話，她會送你一份禮物。走出拱門後，可以找到另一間小屋，屋子旁邊會找到第三個南瓜莢，擊破後大家會現現這裏其實是一個巨大的十字路口，大家可以先走向左方看看。

在左邊的地方找到了被樹藤保護着的南瓜莢，而且旁邊還有一袋金錢，將第四個南瓜莢打破後，就可以向巨大南瓜方向的路走去。

巨大的南瓜旁邊有兩個藏着藍色圓珠的骷髏頭寶箱及兩個南瓜莢，將第五及第六個南瓜莢擊破後，就可以走到巨大南瓜的後方通道，在這裏亦可以找到第七及第八個南瓜莢，在擊破後大家可以回到中央處，向右方的路走去。

來到餘下的這一個乾枯了的湖中，可以取得銀盾(SILVER SHIELD)及找到綠色氣體作回復，而最後的第九個南瓜莢亦會在這裏，在擊破了它之後，南瓜魔鬼就會甦醒，這時候大家走到南瓜魔鬼處，用闊劍斬牠數下，牠就會倒下。雖然打倒了南瓜魔鬼，不過於這一個時候在牠的旁邊亦會不停有敵人出現，大家可以把握這一個時機，不停擊倒牠們，將聖杯達成率增至100%。

回到南瓜女巫處，她會遵守諾言，將龍之寶石(DRAGON GEM)贈送給你。經過那一盆奇怪的樹藤時，樹藤竟然消失了，於是大家可以跳下去看看；在內裏除了可以取得一箱金錢及兩枝能量小瓶(ENERGY VIAL)之外，還可以找到奇形怪狀的雕像作武器補給；而且在出口的通道，還可以找到聖杯(CHALICE)。回到南瓜魔鬼的後方，就可以離開這裏了。

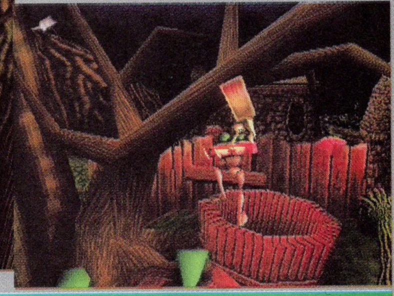










### STAGE 8的英雄大堂(HALL OF HEROES)

回到了英雄大堂(HALL OF HEROES)時，終於可以走到二樓，尋找二樓中央的英雄——最後的人馬皇子李芬漢活斯(RAVENHOOVES,LAST PRINCE OF THE CENTAURS)，他會給你一把攻擊距離極遠的長弓(LONGBOW)，之後就可以離開英雄大堂。

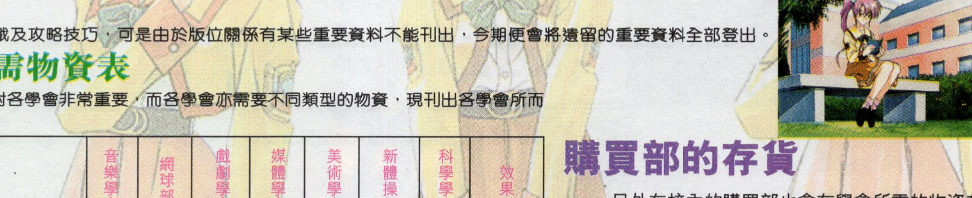




製造商：MEDIA WORKS 發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM

Present by：山寺良牙

# 學園祭的成敗將會掌握在你手中
# 星之丘學園物語～學園祭



## 前言

上期曾介紹遊戲及攻略技巧，可是由於版位關係有某些重要資料不能刊出，今期便會將遺留的重要資料全部登出。










## 學會所需物資表

上期說過物資對各學會非常重要，而各學會亦需要不同類型的物資，現刊出各學會所而的物資。

| 學會／物品 | 音樂學會 | 網球部 | 戲劇學會 | 媒體學會 | 美術學會 | 新體操部 | 科學學會 | 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 油性筆（油性ペン） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| 電線膠布（ビニールテープ） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| 釘書機（ホッチキス） | ○ | × | × | ○ | ○ | × | ○ | 作業率 +5% |
| 磁碟（紀錄ディスク） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 螺絲批套裝（ドライバーセット） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 螺栓套裝（ボルトセット） | ○ | × | × | × | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 空箱（空き箱） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| 電線（電氣コード） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 用途不明的鍵盤（用途不明な基盤） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 縫紉套裝（さいほうセット） | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | 作業率 +5% |
| 捲尺（メジャー） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| 膠袋（ビニール袋） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| CUTTER（カッターナイフ） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +5% |
| 按釘（がびょう） | × | ○ | × | × | ○ | × | × | 作業率 +5% |
| 毛筆（筆） | × | ○ | ○ | × | ○ | × | × | 作業率 +5% |
| 室內裝飾雜誌（インテリア雑誌） | × | ○ | ○ | × | × | × | × | 作業率 +5% |
| 鉸鏈（ちょうつがい） | × | ○ | ○ | × | × | × | × | 作業率 +5% |
| 接待禮儀書（接待マナーの本） | × | ○ | × | × | ○ | ○ | × | 作業率 +5% |
| 畫具（絵の具） | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | 作業率 +5% |
| 定型噴霧（定着スプレー） | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | 作業率 +5% |
| 小毛巾（ミニタオル） | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | 作業率 +5% |
| 色紙（カラーペーパー） | × | × | × | ○ | × | ○ | × | 作業率 +5% |
| 氣泵（エアーポンプ） | × | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +5% |
| 高質電線（上質コード） | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | 作業率 +10% |
| 電池（バッテリー） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +10% |
| 譜架（譜面台） | ○ | × | × | × | × | × | × | 作業率 +10% |
| 清潔用具（清掃用具） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +10% |
| 高壓用電線（高圧用ケーブル） | ○ | × | × | × | × | × | ○ | 作業率 +10% |
| 舞台演出基楚（舞台演出の基楚） | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | 作業率 +10% |
| MEMO 紙（メモ用紙） | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | 作業率 +10% |
| 亞加力膠板（アクリル板） | × | ○ | × | ○ | ○ | × | × | 作業率 +10% |
| 膠管（ビニールパイプ） | × | ○ | × | × | × | ○ | × | 作業率 +10% |
| 桌布（テーブルクロス） | × | ○ | × | × | × | × | × | 作業率 +10% |
| 烹飪入門（料理入門） | × | ○ | × | × | × | ○ | × | 作業率 +10% |
| 簡單木工（簡單な日曜大工） | × | ○ | × | ○ | ○ | ○ | × | 作業率 +10% |
| 照明用燈膽（照明用電球） | × | × | × | ○ | ○ | × | × | 作業率 +10% |
| 紙袋 | × | × | × | × | ○ | × | × | 作業率 +10% |
| 膠合板（ベニヤ板） | × | × | × | × | ○ | ○ | × | 作業率 +10% |
| 座氈（座布団） | × | × | × | × | × | ○ | × | 作業率 +10% |
| 壞遊戲機（壊れたゲーム機） | × | × | × | × | × | × | ○ | 作業率 +10% |
| 壞椅子（壊れた椅子） | × | × | × | ○ | × | × | × | 作業率 +10% |
| 日曆（カレンダー） | × | × | ○ | × | × | × | × | 作業率 +10% |
| 電動螺絲批（電動ドライバー） | ○ | × | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +20% |
| 攝錄機（ビデオカメラ） | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × | 作業率 +20% |
| 五線譜 | ○ | × | × | × | × | × | × | 作業率 +20% |
| 小型影印機（家庭用コピー機） | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | 作業率 +20% |
| 大型擴音器（大型スピーカー） | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ | 作業率 +20% |
| 高級盆栽（高級植本鉢） | × | ○ | × | × | × | × | × | 作業率 +20% |
| 銀製水壺（銀製の水差し） | × | ○ | × | × | × | × | × | 作業率 +20% |
| 小型保管箱（小型金庫） | × | ○ | × | × | × | ○ | × | 作業率 +20% |
| 觀葉植物 | × | ○ | × | ○ | × | × | × | 作業率 +20% |
| 電鋸（電動ノコギリ） | × | × | ○ | × | ○ | ○ | × | 作業率 +20% |
| 電暖桌（こたつ） | × | × | ○ | × | × | × | × | 作業率 +20% |
| 油畫用具（油絵の具） | × | × | ○ | × | ○ | × | × | 作業率 +20% |
| 匾額（タブレット） | × | × | × | ○ | × | × | × | 作業率 +20% |
| 電鑽（電動ドリル） | × | × | × | × | ○ | ○ | ○ | 作業率 +20% |
| 畫框（がくぶち） | × | × | × | × | ○ | × | × | 作業率 +20% |
| 桌燈（照明スタンド） | × | × | × | × | ○ | × | × | 作業率 +20% |
| 油紙傘（蛇の目傘） | × | × | × | × | × | ○ | × | 作業率 +20% |
| 油壓系統（油圧シリンダー） | × | × | × | × | × | × | ○ | 作業率 +20% |

表釋：○──需要、×──不需要

## 購買部的存貨

另外在校內的購買部也會有學會所需的物資存貨，玩者有錢的話可以到購買部購入讓其他學會使用。

| 物品 | 價格 | 效果 |
|---|---|---|
| 電線膠布（ビニールテープ） | 500 | 作業率 +5% |
| 油性筆（油性ペン） | 1000 | 作業率 +5% |
| 按釘（がびょう） | 1000 | 作業率 +5% |
| 毛筆（筆） | 1000 | 作業率 +5% |
| 胃藥（胃腸藥） | 1500 | 不明 |
| 畫具（絵の具） | 2000 | 作業率 +5% |
| 色紙（カラーペーパー） | 2000 | 作業率 +5% |
| 釘書機（ホッチキス） | 2000 | 作業率 +5% |
| 維他命劑（ビタミン剤） | 2000 | 所有能力值+5 |
| 磁碟（紀錄ディスク） | 2000 | 作業率 +5% |
| 膠合板（ベニヤ板） | 5000 | 作業率 +10% |
| 電池（バッテリー） | 5000 | 作業率 +10% |
| 膠管（ビニールパイプ） | 6000 | 作業率 +10% |
| 亞加力膠板（アクリル板） | 7000 | 作業率 +10% |
| 高質電線（上質コード） | 7000 | 作業率 +10% |
| 電鋸（電動ノコギリ） | 18800 | 作業率 +20% |
| 電動螺絲批（電動ドライバー） | 19800 | 作業率 +20% |
| 電鑽（電動ドリル） | 24800 | 作業率 +20% |
| 攝錄機（ビデオカメラ） | 59800 | 作業率 +20% |

## 山寺良牙取得之特別道具

另外有時在校內遇到其他女孩時，也有可能會取得一些其他學會需要的物資或比較特別的道具，而本人在遊玩時亦取得不少特別道具，現將本人所取得的列出來。

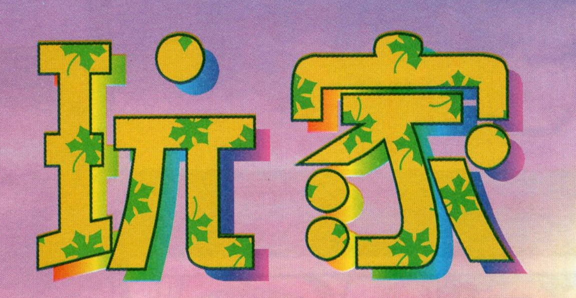
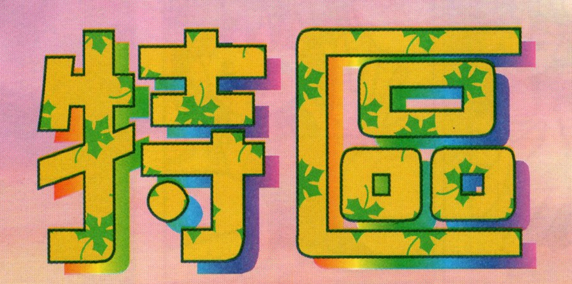
| 物品 | 效果 |
|---|---|
| 數學參考書（数学の参考書） | 理系值 +25 |
| 英文小說（英語の小説） | 文系值 +25 |
| 日本建築寫真集（日本建築の写真集） | 藝術值 +25 |
| 深夜通販道具（深夜通販アイテム） | 體力 +25 |
| 速睡枕頭（快眠まくら） | 理系值 +25、體力 +25 |
| 白手帕（白いハンカチ） | 藝術值 +25 |

## SPECIAL EVENT 精選集 2

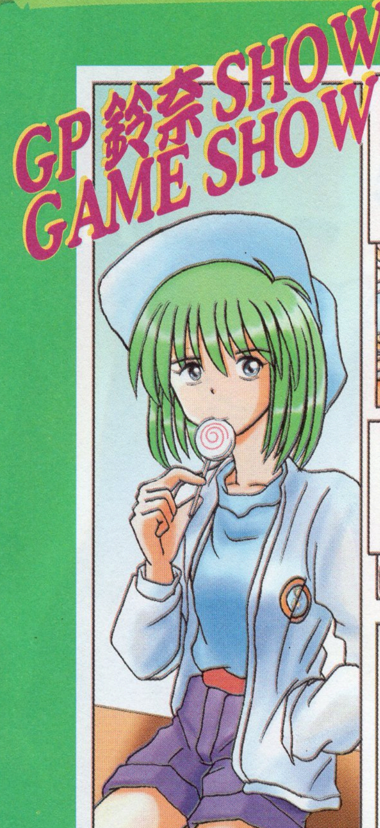




THE END


玩家

特區

# 惱懊GAME你教

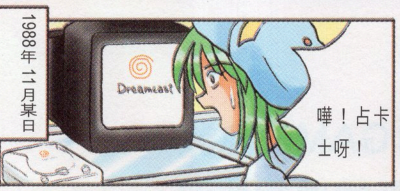






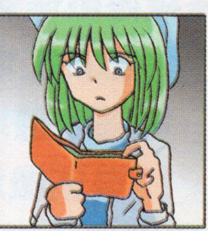






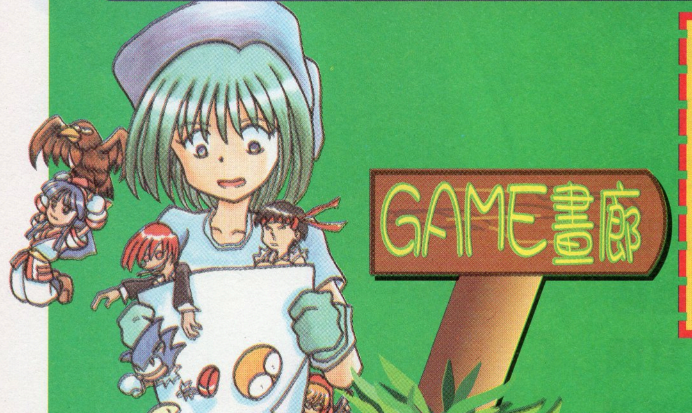





## GP 玲奈 MESSAGE:

最迎收到不少來信，都是要求在GAME畫廊增設評語。WELL，既然是教眾的要求，那麼我就試試吧。不過，大家可不要嫌我評畫評得太主觀就好了。

另外，我也收到B.C.S丹及I.S.莎的來信啊。她們好像對這幾期沒有刊出她們的信件而感到失望。嗚，真是不好意思啊。這是由於現在「懊惱GAME你教」只得3版，篇幅有限，又要登畫稿、又要登來信，而「編輯TOUCH」的信件又比較長，所以每期最多只可登一、兩封啊。另外，由於《遊戲誌》是雙週刊，隔了一期就差不多一個月了，所以才會這樣，真是不好意思哩。其實你們的信我每封都有看呀。你們是忠實擁躉，我又怎會不知? 只不過有時我也要刊出其他教友的來信啊，因為，「懊惱GAME你教」是屬於大家的嘛。




## 佳作獎:



佳作獎:
CHOW CHOW
女 ??
短評：很漂亮啊，畫面的色感很好，而且特地把背景的荷花拉暗，突出了前面的主角。

# 編輯TOUCH

## CHRIS 超級 FANS 的來信

### 《遊戲誌》各位工作人員：

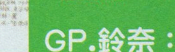
各位，久違了！我B.C.S丹回來啦！大家一定很想念我吧(某人按：嘔～～嘔～～好辛苦啊～～)！嘻嘻説笑的。

### MS：

你好嗎？很久沒有和你TOUCH啦！近況可好？

你去完日本玩回來，好像不太高興呢！不過不要緊！凡事都要向好的方面想，好像我一樣，做一個樂觀主義者！不過…有一件事卻不能樂觀…在幾個月前，我曾寫信給你，我想你也在幾個月前回了信給我…但是到現在，我仍然沒有收到你的回信…我真的很傷心啊！嗚～～(在哭…)我知道MS你一定是在百忙中抽出寶貴的時間，廢盡心機來回信給我。但是，不知是郵局有人貪污還是信件遺失，令到我不能收到你的信…我真的…嗚～～(又在哭…)上次我在「COSPLAY遊園地」中刊登出的相片早已收到了，但是MS的回信竟然…嗚哇～～(哭得更厲害…)未知MS你能否將信中的內容簡略地告訴我一聲呢？因為裡面有很多問題，我是未能知答案的…

好了！今次談到這裡吧！MS！《遊戲誌》！我們一起努力吧～～！





### GP.鈴奈：

你好嗎？小女子又來信啦！這次來信是想……

前幾個星期，我寄去的幾封信都沒有被刊出…一來有些傷心，二來自己也有反省…又是老話題…我為《拳皇》系列設計的三個新人物仍然一點回音都沒有…我真的是…嗚～～(無原無故又哭起來...)記得九月中旬，我為了這三人的設定畫，搞到我上課沒心機聽，回到家又要「開夜車」畫到很晚才睡…足足兩個星期沒睡好...對於各編輯來説，可能是「小兒科」，但對我來説是人「大件事」…所以，我真的非常、非常、非常……(中間省略994個)……非常、非常、非常想聽聽GP鈴奈你及各編輯的意見…我衷心地肯求你一句：「能否給SAFIER、ZOE及STIER三人評一評分及提些寶貴意見呢？」我會向你説千千萬萬句：「多謝！」我會當正你是神一樣拜！我會生生世世記住你對我的恩典……嗚～～(我眼睛腫腫(濕濕)的…SINGING NOW！)

我把所有的希望都拜托在你身上！等待你的答覆！



### FUKUDA：

你好！我是「拳皇」系列的超超級

## 優秀作品：

依邪娜　女　？？

短評：唔，有點教堂風格的作品啊。不過顏色的層次不大明顯，而且劍及樹枝的質感也略欠説服力啊。

## 優秀作品：






黃秋燕　女　16

短評：很高與再次收到黃秋燕的來稿。而且今次的主題是「BLACK / MATRIX」啊，作多方面嘗試，玲奈姐姐100%支持。所以，努力呀。

## 優秀作品：

安迪斯　？？　17

短評：很有安迪斯個人風格的作品。但好像花了太多筆墨在氣氛上，忽略了畫面的整體性。

## 新欄目！！

### COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。快點寄照片來啦。

## 新人事新作風！！

### GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

### 這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

## COSPLAY 遊園地



所扮演遊戲：《THE KING OF FIGHTER》
所扮演人物：草薙京=KYO、二階堂紅丸=CHEMAIN

刊登作品：



LOIS　？？　∞
短評：用木顏色，是不是初學者？嘗試一下用木顏色疊色吧，(即是上了一隻色後，再塗其他顏色上去)會有意想不到的效果啊。

FANS啊！你也喜歡「拳皇」嗎？

在第83期《遊戲誌》中，FUKUDA你為我們介紹「拳皇」的攻略，在招式分析中，每位人物，都均會大一個精美的人頭像，但是「荒狂電光之SHERMIE」的人頭像出現在「控火之CHRIS」的人頭像的位置上，而「控火之CHRIS」的人頭像則不見了…嗚～～我好傷心～～大家都知道我很喜歡CHRIS，如今「控火之CHRIS」的人頭像沒有刊登，我真的很失望…嗚～～所以，我希望FUKUDA你，可以把「控火之CHRIS」的精美人頭像刊登在這封信的旁邊，好嗎？我真的很想看清楚我最喜歡的CHRIS呢～～在這之前，向你說向：「THANK YOU！！」

希望你以後能為我們介紹多些關於「拳皇」的情報！還有！幫我特別留意CHRIS啊！下次再與你「TOUCH」吧！再見！

## 山寺良牙：

你好！我是B.C.S丹，請多多指教！

我在編者話中，經常聽山寺良牙你提到日本聲優的事情，所以，今次來信想請教你一些關於「拳皇」系列聲優的問題！

良牙你是否認識「拳皇」中CHRIS的配音員－－緒方りお？我就不太了解她了，所以我想你能力我介紹一下緒方りお呢！其實我很想看一看緒方りお的廬山真面目呢！未知良牙你有沒有緒方りお的玉照，或個人資料等等，如果有，我希望你能把這些刊登，在這封信的旁邊，可以嗎？在此之前向你說句：「THANK YOU！！」

希望你以後為我們介紹多些聲優的資料，期待你的回覆……

P.S.各位！多謝你們麻煩你們了！我會繼續加油，不斷改正、努力學習、天天向上……你們也要加油啊！再見！

**B.C.S 丹上**
**98.10.29**

## FUKUDA 的回覆

## B. C.S.丹：

對於《拳皇 京》攻略裏遺漏了控火之CHRIS的人頭像，筆者真是感到十萬分抱歉的呢！因而在此再次刊登出來，請別動火哩。說真的，筆者對《拳皇》的認識實在很少，若故事交代上有所差別的話，敬請見諒。^_^

**祝好**
**FUKUDA**

■我可是如假包換的控火之CHRIS啊！

## M.S.的回覆
## TO：B.C.S 丹

實在很高興收到你的信，其實我沒有寫信給你是有一個很重大的原因，不單是你，連蘭丸都一樣，自從《櫻大戰2》之後，由於要處理獎品的分配，引至遺失了你們的地址，試問沒有你們的地址，我又如何寫信給你呢？再加上我的工作超繁忙的關係，令到有很多事都沒時間做，這也是原因之一啊！真的希望你和蘭丸一樣，請將你們的地址寄給我吧！因為我不想做個出言無信的人啊！至於信的內容，暫時都是秘密，不要被這麼多人知，好嗎？(←其實信已寫好，只欠地址，遺憾！)

**FROM：MS**

## 山寺良牙的回覆：
## To B.C.S 丹：

多謝閣下的來信，以極不喜歡玩格鬥GAME的本人來說，基本上關於格鬥GAME的東西幾乎是看也不看。不過既然閣下問到有開聲優的問題，本人也會樂意去翻查及解答。有關「緒方りお」的事，由於本人也不太認識她，介紹就欠奉了；不過有關她的資料及玉照，本人就找到了，只不介意的話可以看下文：

姓名：緒方りお
出生日期：4月30日
血型：B
所屬：大阪電視台藝員辦事處
代表作：《THE KING OF FIGHTERS 97》CHRIS
FAN LETTER地址：〒550-0003大阪市西區京町掘1-4-16センチュリービル9F(株)大阪テレビタレントビューロー氣付



## GP 玲奈的回覆：

可不要這麼傷心哩。上期不是已經為你們登了STIER的資料嗎？而今期我也把ZOE的設計稿公諸於世了喲。之後意見嘛，唔，先說說ZOE的吧。一名以腳技為主的角色來喲，而且我覺得超式方面有很重BLUE MARY的味道~~。不過我很喜歡那招有下段攻擊判定的超必，因為一定要作蹲下防禦方可擋到，會很霸道啊。然而，你對那些特別出場畫面也花了很多心思哩。如果100分為滿分，我給78分。(因為他在服飾設計上比較簡單)

至於STIER，看來靈感是來看那兩位女秘書啊，不過那條裙的叉很高呀，若對手是男性的話必然會分心。(小心給那些色鬼看蝕)不過，STIER的招式太強了，又有移動投、又可破對手的緊急回避，甚至有LASER式飛行道具。WELL，看來比大蛇更強啊。不過，我很喜歡她跟八神那段特別出場畫面。STIER我給90分啦。(雖然我很喜歡她的衣飾，但太性感，也許八神會不喜歡~~)

而我最喜歡的是SAFLER，招式華麗之外，最捧的是跟CHRIS穿上情侶裝，一讓人一看就知他們是拍拖的。唔，我給95分啦。其實不能刊登你的設定稿，是因為版面有限，故我不能一次過把你的稿全登出來，希望你明白。所以，小丹你也不用心急，下期我會把我最喜歡的SAFLER也登出來。(寶物沉歸底嘛~~)

**BY：GP 玲奈**

刊登作品：



KUPPY MOAI　女　15
短評：哎，學了高橋陽一那種「遮了半邊面不畫眼」的畫法啊。唔，看上去劍心好像天生生少了一隻眼似的……。

# GAME 畫廊擁躉的一點意見

## GP 玲奈

妳好！今次我們2人！(安迪斯及PUYO)來信是想藉此回應第86期的趙無名的信。

首先，本人安迪斯很感謝你為本人維護，但是我認為「畫」是各花入各眼的。其實，投稿只是想把自己畫的畫公諸同好取一些滿足感！得獎與否，不用太過介懷！得獎，只不過一個「名稱」而已。雖然當自己得到佳作獎時是十分高與，但是本人就覺得「畫」被登出來才是最值得高興。

黃秋燕小姐的畫功的確十分厲害無論構圖、落色都很有心機，她的畫能得獎是實至名歸的！她近來不太快樂，而寫信給玲奈小姐也只不過是想抒發一下及跟玲奈小姐溝通一下。無論如何都請黃秋燕小姐繼續加油哩！

PUYO云「得獎」乃虛無飄渺的事，如輕煙，如薄霧，不必介懷。雖然投稿得獎是十分高興，但PUYO就認為畫畫只是為了滿足自己，就如出同人誌，若果只想為了賺錢而不是為興趣的話，那麼這種想法我就接受不來了！PUYO投稿只是想別人能認同自己的畫而不獨是想著要拿什麼「佳作獎」的哩！而黃秋燕小姐，自85期見到玲奈小姐的留言說妳近來心情不太好等，其實，人生不過就是起跌無常嗎？PUYO也經歷過會考也在人生或朋友的遇過不快樂的事。但是一時間不快樂，只要想開一點，可能就會有出路了！希望妳能努力面對吧！PUYO很期待看妳的畫作哩！

我們2人都是好畫畫和打機之人，投稿多是為了娛樂自己，為了自己的興趣而畫得獎與否是沒有什麼所謂的(雖然能得獎就會好一點……)而且投稿的人們，有誰不想自己得獎呢？每個人對畫的觀點及角度都不同，總不能把每一期所收到的畫都給予佳作獎吧！這樣的做法是不行的，因此就設有「佳作」「得獎」及「刊登」吧！這樣子投稿的人就會努力加把勁去練好自己的畫了你不認同嗎？

GP玲奈小姐，實在很對不起哩！我們私自借了好的專欄來回應別人，希望好不要介意雖然我們都是為了興趣而畫畫，但無論如何，都希望妳給予我們一些評語哩！這樣子我們才能改善自己的畫功吧！

好了趙無名先生也請你不要介懷哩！因為這都是我們當事人的一些意見罷了！

祝GP玲奈工作愉快！及各位投稿的讀者畫功日進！！

**FROM：**
**安迪斯 and PUYO**

## G. P.玲奈的回覆：

噢，原來安迪斯及PUYO對得獎看得這麼開的，而且能為自己的興趣而畫畫，真是令人羨慕。然而你們所提出意見，今期我也辦到啦。不過，你們都是對這個教有所期望，才會把意見給我，而且都可說是善意的批評哩。所以，我們一起努力。就像在夕陽照耀的沙灘上，向住火紅的太陽往前衝！！(熱血~~！！)

刊登作品：




KAEDE　女　？？
短評：很有少女漫畫那種簡潔、美形感覺的作品。不過中心主題就比較模糊了。

刊登作品：



柯潔萍　女　13
短評：小小年紀有這樣水準已不錯啦。不過，上色技術還有待改善。而且亞修羅的面歪了啊。




# 黑手有話說

想起來，黑手已經很久沒有說話了（似乎是無話可說）。讀者們期待的DC在這一個月終於推出了，所以在信中也有不少的讀者會問一些有關的問題，不知在看過上期附送的《DC PLAYER》有沒有幫助呢？不過在信中依然是問一些攻略上的東西，而以《G GENERATION》和《機械人大戰》為最熱門的問題，其實很多的答案都有在攻略中說過的，可能你們錯失了有關的書吧，NEVER MIND，反正信箱便是回答你們的問題。不知道為什麼黑手覺得信箱變得冷清了，所以讀者們很多時都會發現來信人都在之前抽出過的了，看來黑手這一個飯碗也保得不長了...

麥當當之鬼

親愛的幕後黑手：

本人是第一次來信的，以下有些問題請你一一解答，並且在第八十七期刊登，謝謝！

問題一：在電車Go！Ex中，怎樣尋找Bonus Game！（For SS）

問題二：在Bonus Game中，怎樣「連結失敗」而進入Free Mode？

問題三：怎樣進入Snow Mode？

問題四：在電車Go！Ex中，可不可以Save，如果可以的話，在那處Save？

問題五：請問我的字體值多少分？（一百分為滿分）

注意：以上問題一至四，都是SS Game！

祝GPM工作人員身體健康，銷量上升。

史諾比(Snoopy)上

27th Oct., 1998

**史諾比：**

對不起，不能夠如你所願在87期刊出，十分抱歉。

1.於不接關的情況下完成某個站數便可以。

2.要連結失敗的話便可以不加速或直接撞向貨物卡。

3.在玩京濱東北線EX或山手線EX的時候，於不接關的情況下完成某個站數便可以；第二便是在BONUS GAME中取得1秒的獎分，同樣也會出現SNOW MODE的。

4.只要在OPTION中便會有SAVE這一個選項了。

5.可以給你70分，因為十分整潔。

幕後黑手覆

我的情人是編輯...

幕後黑手先生收

你好！我有一些「FFT」的問題想問你，雖然此GAME 已很舊，但我是很喜愛玩。

1.「模仿師」是由那些職業變的？「舞蹈姬」也是由那些職業變的？

2.主角的見習戰士的職業，為什麼會有一條條的橫線召喚主也是？

3.「侍」的最強的那招的劍是怎樣得到的？

4.還有「FFVII」的主角古蘭特的武器是在那裡拿的？

5.「凝望騎士」的拉滋的結局是要發生最後之戰即魯菲加里奧入侵和血煙之查比期？那怎樣發生？

6.你們在澳門有沒有專賣店的，地址在那裡？

最後你們的互動遊戲誌做得很好。

最鐘意食青蘋果的Peggy上

**最鐘意食青蘋果的Peggy：**

1）要成為模仿師必須先令角色的職業到達見習戰士LV8、道具師LV8、召喚士LV5、話術士LV5、風水士LV5及龍騎士LV5才可。

2）主要是因為那是隱藏ABILITY，當玩者達到某些條件，便會在那兒出現隱藏ABILITY。

3）那把「塵地螺鈿飾劍」，就在DEEP DONGEON的第10層中，必須有位角色裝有「道具發見的ABILITY」及到達特定一格，在1／ 8的機會率中取得。

4）至於古蘭特的武器，就在比魯比尼亞活火山的山頂上，不過必須有位角色裝有「道具發見的ABILITY」及到達山頂上特定一格，在1／ 5的機會率中取得。

5.要得到這一個結局的話，必先要擊倒八騎將，之後在出國之前寄信給拉滋，這樣才會出現以上你所說的EVENT的。

6.在澳門是暫時沒有專賣店的。

互動遊戲誌現在已經正式啟播了，請多多支持！！



幕後黑手覆

買一送一

幕後黑手先生：

您好！本人是第三次來信，希望能盡快回答。

1）本人攻略《Double Cast》已99.42%，只是差一點便完美，本人已附上兩幅圖片，這是我所欠缺的劇情，希望能指點一下怎樣才可取得這段劇情。

2）現在才買N64是否合時。

3）可否用E-mail來寄信呢？

4）Dreamcast會否推出Final Fantasy系列？

5）PS的PDA會在何時推出？

6）Dreamcast的PDA會否在沒有電池時會消失遊戲的Save？

7）《Tales of Phantasia》會否出攻略全書？

8）3X3 eyes的月曆在何處有售？價錢如何？

祝貴刊銷量蒸蒸日上！一個功課多到離晒譜的人上

**一個功課多到離晒譜的人：**

1.這兩幅圖會在NORMAL ENDING 02中會找到，因為主角會給美月一封信的。

2.只要你認為N64有遊戲值得你去玩的話，你便可以考慮一下，而且最近N64的價錢又不太高，是一個不錯的選擇來的啊！

3.我們是歡迎讀者們電郵來信的。

4. 因為SQUARE暫時也沒有決定有DC上推出遊戲，所以要遲些才會知道。

5.會在12月23日出現。

6.相信現在也有不少讀者擔心這一個問題，

7.別冊的機會比較大，而攻略全書便要考慮一下了。

8.在一些賣日本書的地方是可以找到的，如宇宙×和×光。



幕後黑手覆

## 1+1
## 幕後黑手先生：

1.在SFC 的《夢幻模擬戰2》有沒有隱藏版面？
2.接上題，如果有，條件是怎樣？
3.《遊戲誌》較早之前有否説過這遊戲的內容？
4.接上題，如果有，可以在那幾期找到？
5.在SFC的《超版機械人大戰EX》白河愁的古蘭修是否可以變成新古蘭修？我聽人説是可以的，但不是使用金手指。
6.PS的《GRAN TURISMO》(美版)黑手認為那架車行得比較好？
7.PS 的《TALES OF DESTINY》的迷宮是不是每一層也有寶箱？
8.接上題，出現了寶箱是否表示了完成該層的條件？
祝遊戲誌銷量上升

LANGRISSER迷上

## LANGRISSER迷：

1.+2.要進入《夢幻模擬戰2》的隱藏版面的話，便要在第8話的最右上角左11格，下17格，移動到那　便會發現到可以進入隱藏版面。在完成了第8話之後，便會出現一個問題，玩者選擇不同的答案便會進入不同的版面。
3.+4.在第3~5期有介紹過遊戲的，不過便沒有説過隱藏版面。
5.在「マサキ•リューネ」完成兩個遊戲劇本之後，在遊戲的LOGO出現的時候順序輸入「下、上、左、右、L、R」，當背景的顏色轉成橙色之後便成功的了。
6.最勁的當然是R-34，不過NXX也不錯的啊！
7.+8.你説那一個迷宮是那一個呢，不過寶箱並不是每一陣都有的。




## 長命百歲
## 幕後黑手：

你好！我叫SEXY鋒啊！希望你可解答下面的問題？
1.高達G世代，怎樣可問發プロトZカンダム、ジェガン、Vカンダム、プロトタイプZZカンダム、ガンイジー、Wカンダム、カンダムX、メッサーラ、プロトタイプサイコカンダム、F90、ゲルググJ和ノイエ•ジール？
2.什麼SD高達G世代還沒有出現的？
3.高達G世代會不會出續編或者下集？
4.什麼G世代我打到四十二話都沒有見過F91系列，G系列，W系列？裡有得補購兩年內PS出的Game？又會不會這麼貴？
祝開開心心，過多十年或者可以多數十年呢！

SEXY鋒上

## SEXY鋒：

1.除了ジェガン、メッサーラ和ゲルググJ可以捕獲之外，其他的都是要「砌」出來的，至於怎麼砌便要參考攻略了。
2.什麼是G世代，我真的不明白唷！
3.因為這遊戲很受歡迎，推出下集的機會也不低。
4.這一些機體是要靠組合得回來的，而在赤目黑龍的攻略中會有説明的。




## 世界再沒有靚仔了
## 幕後黑手大叔：

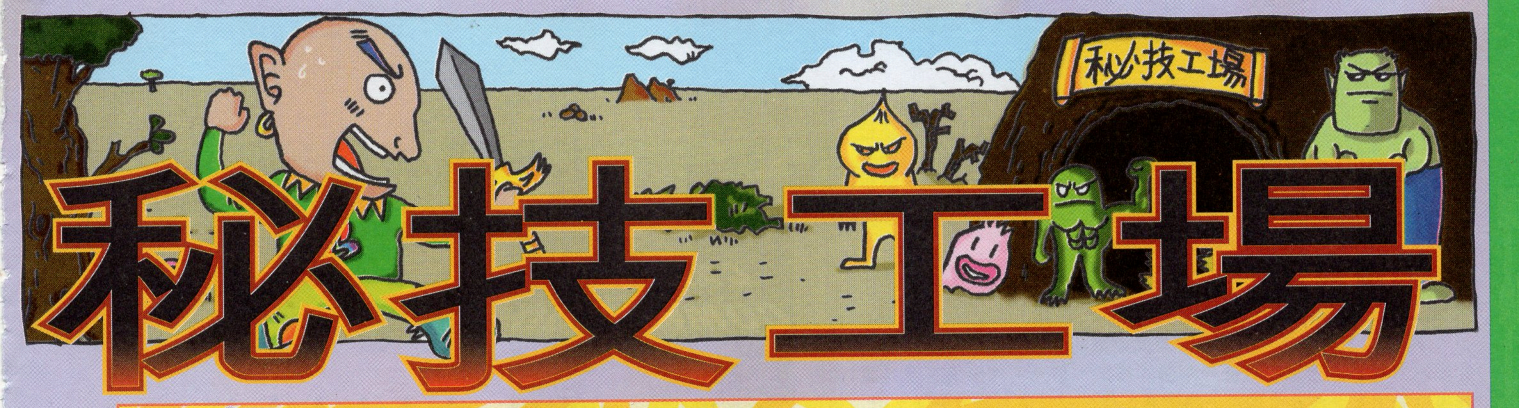
本人是第一次來信，希望你能解答我的問題。
1)SS的《大戰F》，DC篇的「在恐怖和恐慌的狹逢間」中，我把初期的敵方全部消滅，(這時灰羚羊MK II還未出現)，到了下關中，為什麼灰羚羊MK II只會企在同一位置而又不攻擊呢？是否他在等發霉？
2)PS的《封神演義》中，究竟有沒有秘技？
3)PS的《Real Bout Special Dominated Mind》中，我常常用「Final Impact」，經常都給敵人防禦，(除了「Practice Mode」中改不准防禦)，我應該怎樣辦？
4)PS的《私立學園》中，「熱血青春日記」裡的「肝試迷宮」應該怎樣求出路？
5)PS的《Real Bout Special Dominated Mind》中，ALERED，Mai和Billy的「Final Impact」怎樣使出？
6)安藤正樹是不是常常Day Dreaming，你認為亞寶英俊D，還是阿翔英俊D？
7)黑手叔你有否買「Snoopy」的公仔？
8)黑手叔你覺得Capcom D Game好玩，定是SS D Game好玩？(一定要答，不准話「兩廠Game各有各好玩」)。

最後祝你
白喉到老，永結同身
又後生又靚仔的楊　上

## 楊　：

1.是在攻略中説過的，在第77期的攻略中説過。
2.暫時發現不到這遊戲的秘技。
3.只要你確定對手中了你的FINAL IMPACT技，便可以做到的了。
4.因為這一個迷宮是隨機構成的，所以沒有特定路線，其實只要玩者選了3~4次分支後，便可以找到出口的了。
5.在KOTARO介紹這遊戲時，他已經將每一個角色的連續技刊登出來，當中也包括FINAL IMPACT。
6.為什麼你會覺得他時常發白日夢呢？本人便覺得阿寶比較靚仔，但我最喜歡的當然是主角啦！
7.黑手因為沒有閒錢，所以沒有買「屎撈屁」
8.我只好説SNK的吧，因為有《月華之劍士》...









## 使用威力驚人的機械豪鬼

遊戲：MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER
機種：SEGASATURN



秘技提供·製作協力：KOTARO

在遊戲之中，最後的BOSS便是這個叫「MECH-GOUKI」(機械豪鬼)的人物，他的破壞力實在非常驚人，而且能夠無段CANCEL，可以必殺技駁超必，真是強得有點過份，如果可以用到便好了！結果？當然是可以用，不過方法便要花一點時間了，因為，大家要先將遊戲之中的SURVIVAL MODE打爆一次，之後，在TITLE畫面之中的SURVIVAL MODE一項之上，只要按L或R掣，便可以將SURVIVAL MODE的字樣變成「MECH-GOUKI NOW!!」，進入之後便可以和MECH-GOUKI對戰，戰勝他之後便可以看到ENDING，之後，玩者在ARCADE MODE和VERSUS MODE之中，只要在選人畫面之中將浮漂移到豪鬼之上，之後按着START選人，記着，兩個人物也要這樣的選擇，成功的話，在遊戲開始之時，玩者便可以使用這個「MECH-GOUKI」了！




■SURVIVAL MODE可以轉變成「MECH-GOUKI NOW!!」。



■按着START掣選擇兩個豪鬼，便會變成機械豪鬼。



■在「MECH-GOUKI NOW!!」中打倒機械豪鬼。




■嘩！好型啊！




## 可以更換麻雀桌的色樣

遊戲：新世紀EVANGELION與愉快的同伴們
機種：SEGASATURN





■只要特定的人物附合特定的累積分數便行。

■這是真治的樣子嗎？

哈！玩麻雀遊戲有時候真是會令人覺得非常的沉悶，當大家不停的輸的時候更加會覺得遊戲不好玩，所以，如果有一些有趣的麻雀桌便可以使遊戲變得有趣一點，玩起來也會輕鬆一點，不過，要做到這點一點也不易呢，因為在遊戲之中其實有12種不同的麻雀桌表面的，只要玩者在「FREE對戰」(フリー対戦)之中，使某些特定人物得到一定的累積分數，便可以在環境設定之中選擇不同的桌面了，而所謂的累積分數其實是指在半莊之中將得分和負分的總和加起來便是，以下便是取得12種不同桌面的特定人物和其分數：

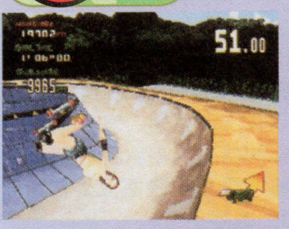
| 人物 | 點數 | 桌面圖案 |
| --- | --- | --- |
| 瑪莉（マリー） | 40000 | 綠色地 |
| 綾波麗（レイ） | 70000 | 真治 |
| 尤歌（ユング） | 90000 | 粉紅色花地紋 |
| 明日香（アスカ） | 90000 | 明日香 |
| 約翰（ジャン） | 100000 | 粉紅地 |
| 典子（ノリコ） | 120000 | 藍地 |
| カズミ | 120000 | 唐草文 |
| 美里（ミサト） | 150000 | 麻雀大會傳單 |
| 娜汀亞（ナディア） | 160000 | 明日香·真治·綾波麗· PANPAN |

二級
勁料

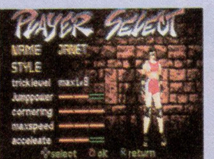
## 使用三名穩藏人物

遊戲：STREET BOARDERS
機種：Playstation

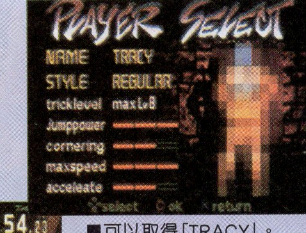




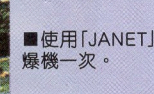
■要用「SAHO」完成全部的賽道。




■可以取得「JANET」。




■可以取得「TRACY」。



■使用「JANET」爆機一次。

在《STREET BOARDERS》之中，大家曾否將遊戲之中的所有人物——KAZU、NAO、ROD和ATSUYA也玩過呢，大家又有否利用這4個人物將全3條的賽道也完成呢(亦即是爆機)？如果有的話，大家一定會發覺在人物選擇畫面之中出現一名新的人物——「SAHO」，對了！她便是遊戲之中隱藏人物……唔……她其實只是遊戲之中的其中一名隱藏人物而已，除了她之外，另外有兩名隱藏人物，分別是「JANE」和「TRACY」。要取得這兩個人物其實也不是一件非常難的事，首先，當然是要取得「SAHO」，之後，只要大家以「SAHO」爆機一次，便可以取得「JANE」，之後再用「JANE」爆機一次，便可以取得最後的隱藏人物——「TRACY」。

## 二級勁料 STAGE SELECT及一擊必殺技

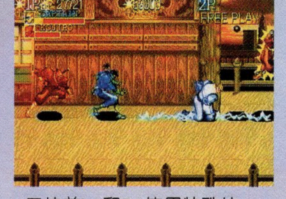
遊戲：CAPTAIN COMMANDO
機種：Playstation



真精采！上期為大家帶來了這個遊戲的4打模式，現在又有新秘技要介紹給大家了！而且一來便是兩個的秘技，首先，如果大家覺得要打9版才可以爆機是一件非常麻煩的事的話，這個秘技便非常方便了，因為這是一個STAGE SELECT的秘技，大家可以輕輕鬆鬆的，要玩哪一版也可以，方法是在遊戲的TITLE畫面之中，將浮漂移到GAME START之上，之後同時按「L1和R1」，成功的話，在GAME START的右邊便會出現如圖示的數字，大家選定要在哪一版開始之後便可以按決定掣；至於第二個秘技便是一擊必殺技，嘩！有冇咁勁先？當然有！不過，這個秘技不是遊戲之中的所有人物也可以使用，只有CAPTIAN COMMANDO及JENNETY才可以使用，而方法亦非常簡單，便是在遊戲進行之中，緊按L1及R1，之後使用特殊技(同時按攻擊和跳躍)，這樣，除了可以一擊必殺之外，就連能量也不會扣，真是非常便利，哈！連BOSS也能一擊必殺呢！




■在這裏開始輸入秘技。



■按着L1和R1使用特殊技；

CAPTAIN COMMANDO
GAME START 8
OPTION
SCORE RANKING

■可以自己選版了！



■連BOSS亦可一擊必殺。



## 經典秘技又再出現

遊戲：WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3 ~ FINAL VERSION ~
機種Playstation



真係講都冇人信，相不到這間公司真是那麼長情，這個經典的秘技真是由紅白機年代已經存在，一直沿用至今，差不多在所有這間公司推出的遊戲之上也會出現，這間公司便是KONAMI了，而今次出現這秘技的遊戲便是《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3 ~ FINAL VERSION ~》，在早前已推出過這遊戲的初期VERSION，現在的VERSION便是在世界盃完成之後追加資料的最終VERSION，而秘技和上一次的一樣，而效果亦是一模一樣的，方法是在MAIN MENU畫面輸入「上、上、下、下、左、右、左、右、○、×」，成功的話，便會有拍手掌的聲音，之後大家便可以在任何模式選擇「ワルードA.S.」(世界明星隊)和「ユーロA.S.」(歐洲明星隊)來使用，當然，這隊的實力是非常之高，不過，如果不懂踢足球的話，一樣會輸呢！




■在MAIN MENU畫面輸入秘技

輸入：「上、上、下、下、左、右、左、右、○、×」

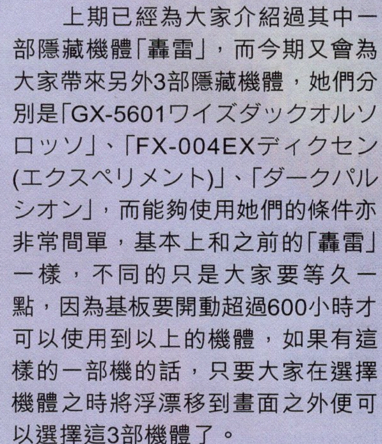
EXHIBITION MODE

■可以使用兩隊明星隊了。

## 四級碎料 使用3部隱藏機體

遊戲：超鋼戰記
機種：街機

上期已經為大家介紹過其中一部隱藏機體「轟雷」，而今期又會為大家帶來另外3部隱藏機體，她們分別是「GX-5601ワイズダックオルソロッソ」、「FX-004EXディクセン(エクスペリメント)」、「ダークパルシオン」，而能夠使用她們的條件亦非常間單，基本上和之前的「轟雷」一樣，不同的只是大家要等久一點，因為基板要開動超過600小時才可以使用到以上的機體，如果有這樣的一部機的話，只要大家在選擇機體之時將浮漂移到畫面之外便可以選擇這3部機體了。



■其實這3部機只是基本機體的另一「顏色」而已。




## 使用最後隱藏人物「無道」·取得所有人物之第三件衣服

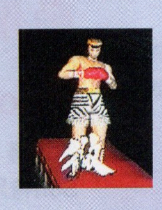
遊戲：御意見無用II
機種：Playstation



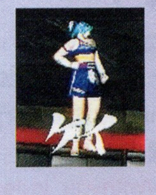
| 技名 | 指令 |
| --- | --- |
| 八悶九斷 | P · K · ↙K＋G |
| 佛陀 | ↓P |
| 羅漢拳 | →P · ←P |
| 大蛇 | ←→P |
| 虎崩 | →→P |
| 虎破龍 | ↓↘→P |
| 冥皇拳 | →↓↘P |
| 破岩 | K |
| 獸刃暫 | ↓K · ↓K＋G |
| 命門虎破龍 | →K↓↘→P |
| 幻魔腳 | ↙K |
| 鬼車 | ↘K · K＋G |
| 死劣斷 | P＋K · K＋G |
| 羅刹 | ↙P＋K |
| 荒吐 | ←→P＋K · ↘P＋K |
| 輪迴 | ↘P＋K |
| 迦櫻羅 | K＋G |
| 刃暫 | ↓K＋G |
| 龍擊暫 | ↙K＋G |
| 裏手 | 敵人在背後時P |
| 荒嚙 | 敵人在背後時↓P |
| 崩擊 | 敵人在背後時K |
| 神掃腿 | 敵人在背後時↓K |
| 天掌斬 | 敵人被擊倒後↘P |
| 天舞寶輪 | P＋G |
| 天舞寶輪～迦櫻羅 | P＋G · →→P＋G |
| 落爪破 | ←P＋G |
| 奈落 | ↘↘P＋G |
| 黃泉平田 | 敵人蹲下時↓P＋K＋G |
| 六道輪迴 | 敵人在橫向位置時P＋G |
| 三途 | 在對手背後時P＋G |

基本上，在任何一隻格鬥遊戲之中，大家也可以取得實力非常強橫的BOSS來使用，而在《御意見無用II》之上亦不例外，不過，在這遊戲之中的隱藏人只有一名，便是最後一場戰鬥的對手——「無道」(MUDO)，這個人物的攻擊力非常大，不過速度便有點兒慢了，不論如何，他也是BOSS級的人馬，能夠用到也是一件好事呢！而取得他的方法是……玩者要在對戰電腦的NORMAL MODE中使用基本的10名人物，要做到每一個人物也要爆機一次，但是，CONTIMUE也不要緊的，只要爆機便可以了，之後，在選擇人物之中，只要玩者將浮漂移向左邊或右邊的盡頭一推，便可以選擇「無道」來使用，以下便是「無道」的出招表：

如果玩者己經完成了以上的秘技的話，相信大家亦已同時得到了基本的10個人物的第3件衣服，不過，要做到完美的話，便要再利用剛取得的「無道」來多爆一次機，這樣，便可以得到他的第3件衣服——「銀色鎧甲」。

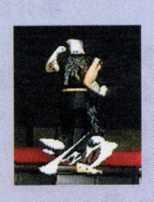






■所有人物的第3件衣服。







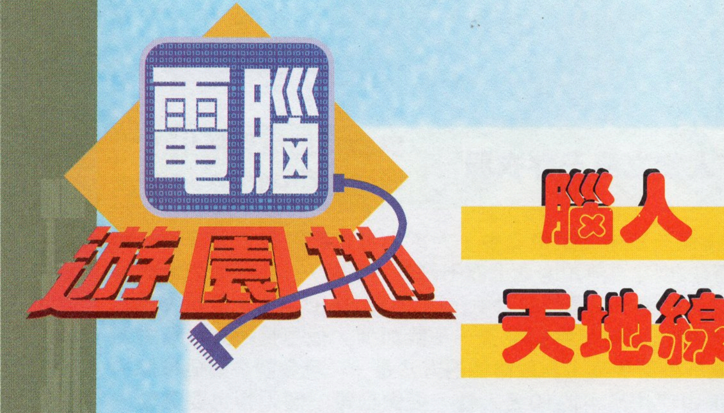

■可以選用無道了！




■道無的速度真是比較慢呢！




■無道的「銀色鎧甲」真是相當有型！




# 腦人天地線

## 上網三國誌續報

上期提及光榮繼信長Internet版之後，將會推出三國誌的上網版，現據不確定消息透露其名字將會是《NET對戰版三國誌》，預定明年春天發售，詳細內容還是未明，而售價則是8800日圓。(積奇)

## Re-leaf延期推出

早前曾說C'S WARE的新作《Re-leaf》將於11月下旬發售，現遊戲將會延至12月18日才推出，想買的fans要再等等了。(積奇)

## WITH YOU問題解決！

《With You》已推出了一段時間，但莫說是中文Win，就是在日文Win95上亦有可能出現一些運作上的問題，比如遊戲完結後其他application不能運作、於opening或遊戲進行時遊戲異常終止等情況，如有雷同請往以下網止：(積奇)

http://www.fandc.co.jp/support/title/title_a/withyou_index.html

## 微軟事件新進展！

不知大家還記得微軟(MIRCOSOFT)被美國司法部與20個州控告將WINDOWS和INTERNET EXPLORER(IE)結合推出，會影響市場自由度、形成壟斷的案件嗎？最近又有新的証供提出微軟將二者結合，其實對不使用IE的使用者「幾乎沒有實際的好處，反而具有實際的代價與風險」。由INDEPENDENT SOFTWARE總裁GLENN WEADOCK提出的27頁書面証詞，看來對微軟十分不利，到底這場官司最後誰勝誰負呢？現在還是難以下定論。(古拉拉_B)(部份資料來源：香港勝網)

## ICQ慶祝第2000萬人次登記使用

各位讀者的ICQ是幾位的數字呢？如果在這幾個月才登記得話，UIN應該是七位數字的，表示ICQ使用利人數已經達到千萬數字了，近日ICQ官方網頁更推出了「"ICQ 20 MILLIONTH" FACE TO FACE PARTY」來慶祝第2000萬個UIN即將出現呢！ 大家可以到下面的網頁看看。(古拉拉_B)

http://www.icq.com/party/

## EA繼續FIFA！！

Electronic Arts宣佈他們已經取得FIFA (Federation Internationale de Football)、FIFA World Cup及UEFA 2000 (2000年歐洲國家杯)的遊戲版權(包括PC、PlayStation及Nintendo 64)。這意味著在未來8年，Electronic Arts將可以繼續推出FIFA系列等足球遊戲，而當中所有球員名字亦能夠以真實姓名出場。(Agent X)

## 傳聞？真事？

Dreamcast

A Fatal Exception 0E has occured at address 000003EF:993E in module PVRKERN.VXD:DDRAW.DLL. Your program has stopped responding.

* Press A+B+C to restart your Dreamcast. Your program will be closed and you will lose any unsaved information.

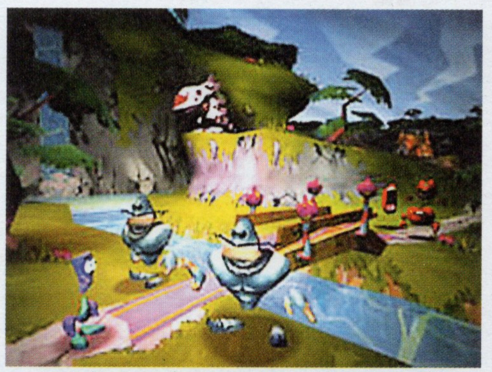
* You can press Start to try to continue the program.

Press Any Key to Continue

大家應該知道DC是以MIRCOSOFT的WINDOWS CE為OS和開發軟件的工具啦！現在就有位人兄做了下面的圖片，不知是開玩笑還是真事呢？(古拉拉_B)

http://bnvbbg.bamberg.baynet.de/home/ba0934/dreamcast.jpg

## 動作冒險遊戲－《Tonic Trouble》最新資訊！



最近Ubi Soft特別為一隻將於99年2月才發售的動作冒險遊戲《Tonic Trouble》設立專屬網頁。當中，將會有故事介紹、Demo等予玩者瀏覽。遊戲除了有PC版本外，更會有DVD及Nintendo 64版本發售。有興趣的朋友，不妨到以下的網址參觀吧！(Agent X)

http://www.ubisoft.com
http://www.tonictrouble.com

## 《Godzilla Online》免費試玩



由Centropolis Interactive開發的網上遊戲《Godzilla Online》，其beta版本將會在GameStorm online gaming service中公開予各位進行試玩。在這隻網上遊戲中，玩者將可以選擇扮演士兵、記者、科學家(在beta版中未能使用)及Baby Godzilla，而比賽場地亦會參照電影中的場景。玩法方面，扮演士兵及科學家的玩者將要與控制Baby Godzilla對行決鬥，而記者則負責拍攝那些殺戮場面。如果大家有興趣一試的話，不妨到以下網址：(Agent X)

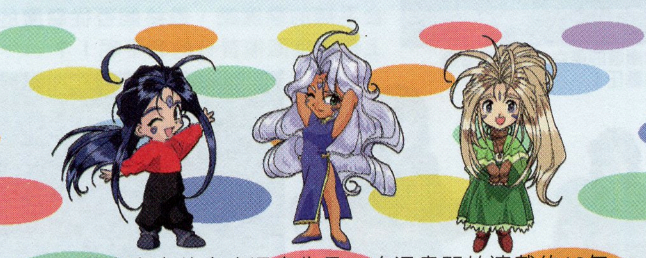
http://www.godzilla.com
http://www.gamestorm.com/actionandstrategy/godzilla

# ああっ女神さまっ 小っちゃいって事は便利だねっ

Present by：山寺良牙



## Q版 我的女神 漫畫SCREEN SAVER



藤島康介的出名漫畫作品，自漫畫開始連載約10年後，今年4月，在日本的其中一個衛星電視台「WOWOW」的免費播放時段內的「ANIMATE COMPLEX（アニメコンプレックス）」節目中，播出其Q版的《我的女神》，其十分惹笑的場面令她「人氣」上昇。

今次，講談社便乘著這個氣勢，推出其首個《Q版 我的女神》的數碼商品，就是這個《Q版 我的女神 漫畫SCREEN SAVER》。以下會簡單介紹一下商品的內容。

製造商：講談社
發售日：發售中
價格：4700日圓
遊戲性質：ETC
系統需求：Windows 95／98．Macintosh（CD-ROM 1枚 Hybrid版）

### 基本系統

正如上文說到是「漫畫SCREEN SAVER」，那主要的當然是SCREEN SAVER的部份，不過這一批SCREEN SAVER將會打破以往常規SCREEN SAVER，原因就是這一批SCREEN SAVER，是一批批的故事，在運作的途中會有多個的分岐點，而這個分岐點會影響到故事的發展，另外在故事發展內，亦會有一些隱藏故事，故事的分岐發展並不是由玩者操控（那是當然的），而是由小女神們（即電腦）去選擇，至於能否看到那些隱藏故事就得看各下的運氣了！

另外，用家想在電腦中找尋各個項目時，其中個算是SCREEN SAVER的程式「借り物競走」便會啟動，小女神們會作出幫助，並且在畫面上出現幫助用家，用家看見這麼可愛的小女神幫助用家，會否想多用那尋找功能呢？

### 出場漫畫SCREEN SAVER

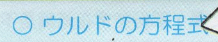


○ ベルダンディーのハーブさがし

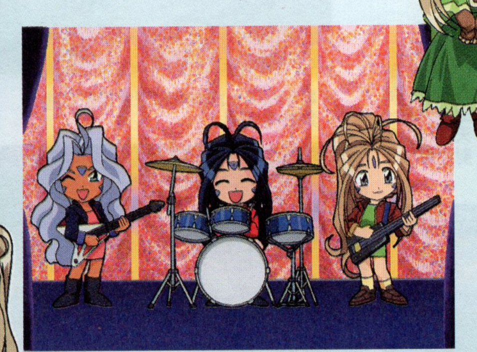




○ スクルドのひとりごと



○ ウルドの方程式

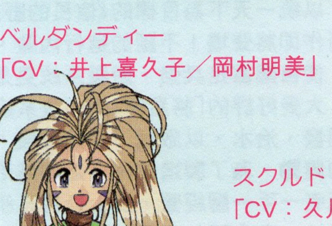


○ 演奏会



○ 借り物競走

### 主要出場人物



ベルダンディー
「CV：井上喜久子／岡村明美」

スクルド
「CV：久川綾」



ウルド
「CV：冬馬由美」

**願女神助祐你！ GODDESS BLESS YOU！**

# 偽典 女神轉生～東京默示錄～

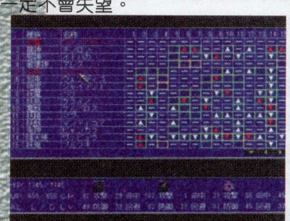
## 女神傳生Windows版登場！！

### 遊戲系統簡介

遊戲和一貫女神系列一樣，迷宮部份將會以全3D形式進行，而且更是「REAL TIME」的，亦即是它們都會有自己的行動方式。另一方面，系列的惡魔合體亦依然健在，單是這點已足以令人廢寢忘餐。



■全3D的環境，對女神的Fans來說一定不會失望。



■惡魔的種類十分多，合體後的效果亦十分清晰。

### STORY

遊戲舞台是20世紀末的東京，由於突然湧現了大量的惡魔，美國總統見事態不可收拾，遂向東京投下了一枚核彈，而東京亦就此變成廢墟……。直至20XX年，由於惡魔還未徹底淨化，而各地又是糧食短缺，人類與惡魔的爭鬥更是不斷。東京已成廢墟，剩下的都市只有三個，它們分別是「初台」、「原宿」和「御茶之水」。遊戲的主角便是於初台出生的少年「葛城史人」，配合手持的惡魔鎗，最終能否從惡魔的手上使東京回復昔日的和平呢！？

■崩壞的東京，主角將會擔起重任！

### 主角的朋友們

主角並不是孤獨的，和他一起共同對抗惡魔的將會是一些各有所長的人，比如機械士和電腦師，利用他們的技術，一起把東京奪回吧！！



■相馬雪彥

■桐島英美




■好像變了是魔物們的樂園似的。

製造商：ASCII
發售日：11月27日
售價：9800日圓
遊戲性質：RPG
系統需求：Win95／98

# 信長之野望 烈風傳

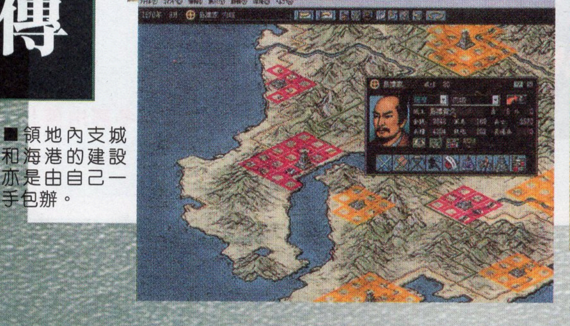
## 人氣歷史SLG最新作！

### 前言

由玩者扮演戰國時代的大將軍，驅使旗下的家臣，以統一天下為目標的《信長的野望》系列的最新作即將登場！不斷的進行內政、外交和軍事，使自國富足兵強，遊戲系統更是繼承自前作，大受好評的「將星錄」的內政系統，由土地的開發、治水，以致城下鎮的發展，比如特產品的獎勵、為了製造鐵砲而建的鍛冶場等也是由玩者一手一腳經營，加上新的系統，遊戲的可玩性一定會更加高了。



■確保自己擁有優秀家臣團便是統一天下的絕對條件！



■領地內支城和海港的建設亦是由自己一手包辦。

### 戰場的變化

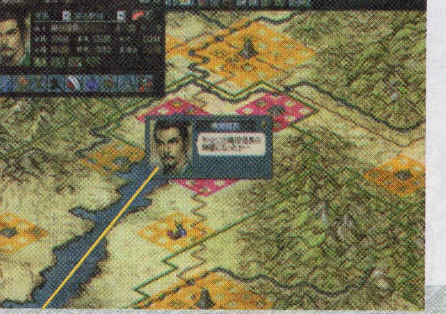
戰鬥方面會分為野戰和攻城戰兩種，隨著參與戰鬥的武將數目不同，這些戰場亦會分為「小規模」、「中規模」和「大規模」3種。小規模只是單純的部隊合戰，中規模則會加入陣型和計略，而大規模則會以總大將的指揮為中心，配合副將的概念來戰鬥。總而言之，不同規模的戰鬥，玩者所要下達的命令亦不同。



■陣形和地形會加入高低差的概念，戰術的運用將會更加仔細。

■攻城戰，城內的設置會是左右勝負的關鍵嗎？

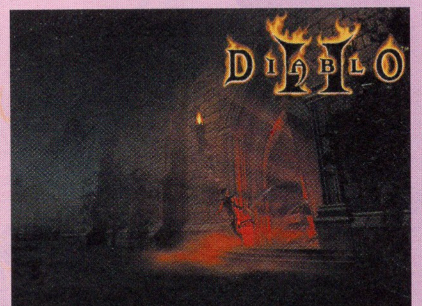
■海上戰，部份指令在這裡是不適用的。



■織田信長十分有型。

製造商：KOEI
發售日：12月發售預定
售價：11800日圓
遊戲性質：SLG
系統需求：Win 95／98

Text: Glen



# DIABLO II

## 最新遊戲畫面大公開！！

大家還記得在81期《遊戲誌》中，曾經介紹過《Diablo II》中5位新主角及系統等資料。至於今次，筆者將會為各位介紹一些新的資訊和畫面，總之喜愛此遊戲的朋友就絕對不能錯過了。

在最新公佈的消息中，得知遊戲將會設有4個風格不同的城鎮，而每一個城鎮均有各具特色的迷宮、山洞及墓穴等予玩者自行開拓。此外，玩者每到一處城鎮時，均需要完成大約5至6個任務及條件。





■最新畫面！！

製造商：Blizzard
發售日：1999年
遊戲性質：ARPG
系統需求：Windows 95/98

http://www.blizzard.com/diablo2/

除此之外，今集中亦特別加入了天氣變化等環境效果，務求令玩者更能感受到遊戲的緊張氣氛。當然，為了令畫面及動作更華麗和暢順，故此今集將可以配合3Dfx的圖像加速卡來遊玩。

最後，如果大家有興趣想試聽《Diablo II》中一些音效的話，便不況進入以下網址Download吧！！－http://www.blizzard.com/diablo2/audiopreview.htm



■Fire Wall？！

■Amazon放出火箭。

■新的魔法。

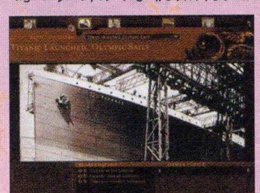
■配合3Dfx晶片，人物及畫面會有更佳放果。



# James Cameron's Titanic Explorer

## YOU JUMP！I JUMP！！

大家還記得電影《TITANIC》中一幕幕經典感人的場面嗎？如果大家仍然有興趣對鐵達尼號作更深入了解的話，就絕對不能錯過這隻由電影《TITANIC》導演－占士．金馬倫(James Cameron)參與製作的CD-ROM了！！



■珍貴的歷史資料片。

在這隻CD-ROM中，將會詳細介紹有關鐵達尼號的歷史及資料，並由2位專門研究達尼號的歷史學家－Don Lynch及Ken Marschall協助整理有關數據。此外，當中亦會展示一些鐵達尼號生還者的訪問實錄，更會像電影《TITANIC》一樣帶大家潛入大西洋海底，考察鐵達尼號的殘骸。



■船長介紹。



■鐵達尼號下沉示意圖。

不過，最吸引人的地方就是在這隻CD-ROM中，將會收錄了電影《TITANIC》部份片段，令大家對這艘曾經聲稱自己永不沉沒的超級郵輪有更深刻的了解及體會。



■長椅之上，你還記曾經出現過的倩影嗎？



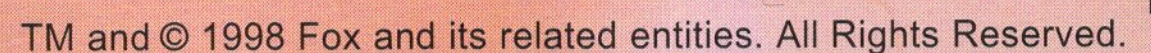
■人性盡表現，可怕而無奈。



■船下沉了，驚險的情況仍深深印在腦海中！

http://www.foxinteractive.com/previews/titanic/

製造商：CircumStance
發售日：1998年12月
售價：U.S.$34.98
遊戲性質：資料片
系統需求：Windows 95 / Macintosh、CD-ROM



# 網上軟件雜貨店

# ICQ 99 beta版試用報告！

TEXT：禮服無聊俠

## 前言

筆者的朋友古拉拉_B可有幸了，有這個(算得上)聰明的妹子，才有這份報告出現。話說某日古拉拉_B的妹子「古拉拉_C」收到友人的ICQ訊息，說道有新版本的ICQ可供下載，名為「ICQ99」，她便二話不說，連那個CIH病毒的傳聞也不理就將ICQ99下載安裝了。後來，筆者也得到了這個BETA的測試版本，於是也安裝了(當然事前會用防毒軟件偵測一下啦！)。

## 安裝之後

容量比以前大了少許，因為增加了一些新機能和系統音效。安裝完畢後，筆者發現有兩個問題：

1) 開啟了ICQ後十分易當機，可能是因為所需的RAM太多，亦可能和是之前版本的ICQ(筆者用的是ICQ98)有衝突。天草四郎時貞(本刊編輯之一)在ICQ當機後更需要將電腦重新起動

2) 安裝要十分小心。古拉拉_C就是因為一時疏忽，在安裝時選錯了而令到舊有她的UIN被刪去。嗚呼哀哉～

ICQ99的第一個好處是它提供了將舊有UIN、HISTORY等等轉換成新版本的功能，只需啟動同一檔案夾內的DATA CONVERTOR便可以。需時大約是三至十分鐘，視乎UIN數目和HISTORY記錄而定。

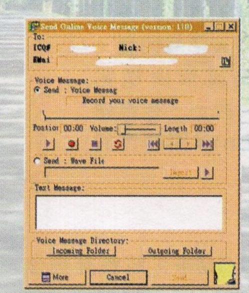
在最初開動ICQ99時，電腦便會問使用者要新增一個UIN或者沿用舊UIN，如果選擇後者，電腦便會自動執行轉換程序，除非閣下有多於一個UIN，否則不需再開動CONVERTOR的。

## 大堆新增功能直追瀏覽器

最初開動ICQ99時真的嚇了一跳，心想這跟ICQ98是截然不同的兩個程式吧！基本上，仍有一個視窗可以看到其他使用者的狀況，而下面仍有設定各種狀況的按鈕，但是多了一個「WEB SEARCH」的按鈕，是甚麼來的呢？於是筆者就將滑鼠移到那裏……呀！它移開了，變成一個可以輸入關鍵字，連接到尋找器的地方！裏面預設了十多個有名的SEARCH ENGINE：YAHOO、ALTA VISTA等等都有，十分方便。



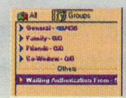
■新增了的WEB SEARCH就在UIN列下面



■預設了多個選擇

## 分門別類，UIN不再一堆糟

到這時筆者才留意到上方多了兩個按鈕，一個是「GROUPS」，另一個是「ALL」。原來ICQ99還提供了將UIN分類的功能(GROUPS)，使用者可以按照自己的喜好而將朋友、同事等人的UIN分類，基本上分為GENERAL、FAMILY、FRIENDS和CO-WORKERS，同時會計算每一組內的UIN數目。此外，正在連線(ONLINE)的人數(不論AWAY或其他，只要是連線)也有會計算。另外那個「ALL」按鈕，是讓使用者選擇看不看那些離線(OFFLINE)人名的。



■啊！原來筆者已經有436個UIN了。

除了基本的四個組別外，使用者更可以自訂一些新的組別，如「UO組」、「IRC組」等等。「組別」的另一個功能是讓使用者可以發放同一個訊息，或者傳送同一個網址給某一組人，再不用慢慢的CLICK那個MULTIPLE MESSAGE的按鈕了。

## 看不到中文？

試了那些分組功能之後，突然朋友送了一段訊息過來，初時還以為是日文，只有一填古怪的符號，於是便回了一個英文MESSAGE，朋友說那是中文，真是離奇，ICQ99竟然看不到中文啊！

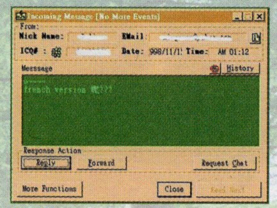
原來只是字體對應的問題，只要在送訊息時，按一下選擇字體的按鈕(在音符傍邊那個)，再選一種中文字體便可以在ICQ內看和輸入中文了。



■圖內紅圈便是選擇字體的按鈕。

## 送訊息時還可以選擇顏色呢！

不久又收到友人的訊息，但是竟然變色了，啊！原來ICQ99加入了字體和背景顏色的選擇。那麼以後人家生日，就可以送一個色彩繽紛的訊息給他／她了。



■收訊息時也會有顏色

## ICQ99是舊式打字機？

收了訊息當然要回覆啦！輕按滑鼠後，又有幾個新發現……

筆者照常地按MESSAGE來送訊，正想告訴友人安裝了ICQ99，喇叭突然傳來「叮叮～～」打字機的聲音！甚麼的一回事呢？才發現這是ICQ99的新功能之一，打字時會有聲，頗有趣啊。

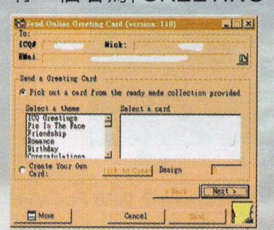
## 即時VOICE MAIL？

特此要鳴謝友人送了第一個VOICE MAIL給我，令筆者知道有這樣的一回事。ICQ99之中，如果使用者電腦的音效卡裝備有麥克風，便可以利用ICQ99的功能將一段短的錄音傳送，亦可以選擇預先做好的音效檔(只限WAV檔)用來傳送。

■除了錄音，還可以加入一些解說字句

## 用ICQ傳送電子賀卡？

以前如果是友人的生日，大家會試試寫一張賀卡，或者到網站(如BLUEMOUNTAIN)寄一張電子賀卡。現在ICQ99也有這樣的功能了！在SEND之下有一個名為「GREETING CARD」的選項，讓大家可以選擇一些電子賀卡用來寄給有喜事的朋友。另外，如果對方也是使用ICQ99，在INFO內輸入了出生日期，在他／她生日那天ICQ還會提示你呢！



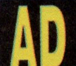
■使用者亦可以自製賀卡



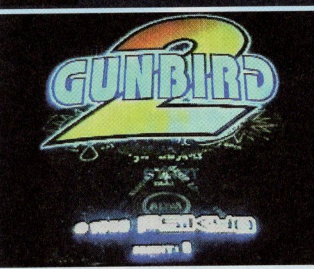
■大量的新功能，不能盡錄

# 三重之極

近日香港返咗幾部新機，有《GUNBIRD 2》、《GAUNTLET》同埋《SHOCK TROOPERS》，而當中嘅《GAUNTLET》就好似比較受歡迎，不過《GUNBIRD 2》同埋《SHOCK TROOPERS》都不容忽視。好！即刻為大家介紹一下先。



類型：STG
推出日：近日推出
製造商：彩京




## 操作方法

| 控桿 | 角色的移動 |
|---|---|
| A | 攻擊（可按着儲勁） |
| B | 特殊攻擊 |
| C | 連射 |
| D | 近身攻擊 |

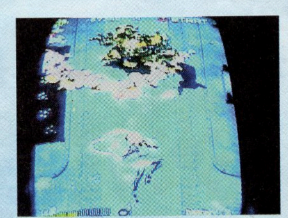
彩京推出的縱向射擊遊戲，上集的人設是中村博文，而今集便轉為由夏元雅人負責，他是誰？他是PS遊戲《拳王京》的人設。今集除了遊戲主角MARION之外，其他的角色都是新加入的，不過都跟上一集的角色帶有關係的，除了神秘的吸血鬼是獨立的，只有他是來路不明的。雖然在人設方面作出調動，但是遊戲的玩法和基本操作是沒有改變的。

## LEVEL GUAGE SYSTEM

這一項是今集新增的系統，之前不是說過可以按着A掣儲勁的嗎？按A掣儲勁後的攻擊是每一個角色的必殺技來的，而必殺技是分為3個LEVEL的，玩者只要不斷的攻擊敵人，便可以增加必殺技的威力，LEVEL 3必殺技的攻擊力真叫人期待啊！



■新增的獨立角色ALUCARD


■華麗的特殊攻擊



AD

類型：ARPG
推出日：已推出
製造商：ATARI



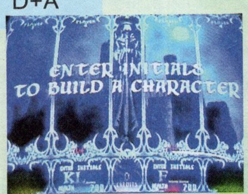
## 操作方法

| DASH | D |
|---|---|
| ATTACK | A |
| MAGIC | M |
| MAGICAL ATTACK | A+M |
| BARRIA | D+ M |
| 特殊攻擊（不過是會扣掉STAMINA LV） | D+A |

不知道各位讀者有沒有想過可以遊戲機中心可以玩到RPG遊戲呢？唔，RPG不大可能的吧，人家不用開飯麼？大家不雖懷疑，因為有一隻名為《GAUNTLET LEGENDS》的街機ARPG遊戲已經推出，而且已經有了一班FANS了，現在便帶大家看過究竟。

## PASSWORD SAVE

玩RPG遊戲最緊要的當然是要有得SAVE啦，不然得到了什麼強勁寶物，升到很高的LEVEL也沒用。不過各位可能擔心街機是否可以SAVE，這一點大家絕不須要擔心，因為遊戲便使用了PASSWORD用來記錄玩者的角色，這樣玩者便可以有一個完全屬於自己的角色了，而且還可以多人同時進行遊戲。



■在遊戲開始的時候是要輸入密碼的。


■遊戲中有不少的寶箱的啊！


■角色在一定的級數後外觀會有所改變。

AD

類型：ACT　推出日：已推出
基板：MVS　容量：514M
製造商：SAURUS

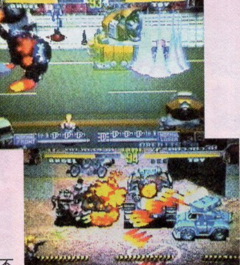
雖然說是一隻動作遊戲，但是射擊的元素也不低的啊，因為遊戲中的攻擊大部份都是以射擊為主，所以這也可以說是一隻動作STG遊戲。

## 一擊必殺

一擊必殺？在這遊戲中是沒有這樣的一回事的，因為遊戲是使用能源制的，所以玩者是不會因為中了一槍而立即斃命的，只要玩者一日可以留得性命，也可以有起死回生的一天，因為遊戲中是會有回復ITEM的，只要玩者得到了便可以長命百歲的了。

## 武器的POWER UP

每一個角色也有自己一套的攻擊模式，而攻擊力也因人而異，在遊戲中要提高自己的攻擊力便要得到有個「P」字的POWER ITEM，玩者最多只可以將自己的武器提升至LEVEL 3。玩者除了有本身的武器可以使用之外，還有一些「交通工具」可以輔助玩者的，它們不單止有強力的武器外，還可以抵消到不少的攻擊的啊！


■每一部車都有不同的攻擊方法


■使用跳躍便可以避開攻擊了



■完成了一版後便會有分支出現

## 操作方法

| 控桿 | 角色的移動 |
|---|---|
| A | 攻擊（可按着儲勁） |
| B | 炸彈 |
| C | 跳躍 |

**AD**

製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：11月中旬預定　容量：未定
FIG　2P

TEXT：KOTARO
鳴謝：AGENT X、Glen、非洲-JELLY

# 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～

# 始動！大人氣劍劇第二幕公演！！

在上兩期中，我們已為大家介紹過2D劍術格鬥鉅篇《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》的最新情報，誠然今期，我們會繼續為大家介紹一下遊戲中各項新追加系統的概要，希望對已認識、或者是未認識《月華之劍士》的讀者，也能夠有進一步的了解。



## MAIN STORY

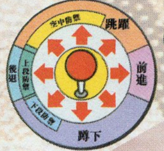
「朱雀」失控後半年。

聯繫「現世」(生者世界)和「常世」(死者世界)的境界「地獄門」，由於受到「朱雀」(嘉神 慎之介)的影響，所以一直處於不穩定的狀態，令「現世」的動亂始終未能平息。

然而，假若要將「地獄門」再次封閉，分斷「現世」和「常世」兩個世界，人們就必需要進行由神話時代流傳下來的「封印之儀」。不過，進行「封印之儀」也必先要以「封印之巫女」作引，借助「四神」之力，儀式才可以完成。因此，為了尋得「封印之巫女」，「現世」中的「玄武」(玄武之翁)便開始踏上征途。

另一方面，「常世」亦暗地裏搜索「封印之巫女」，而且派遣「常世之使者」(刹那)往「現世」，企圖阻止「封印之儀」的完成……

## 操作大系 基本操作





A 輕斬　B 重斬　C 蹴攻擊　D 防禦彈

## 特殊操作

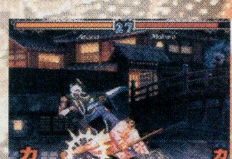
| 操作 | 效果 |
|---|---|
| ↖ | 後方跳躍 |
| ↑ | 垂直跳躍 |
| ↗ | 前方跳躍 |
| 瞬間輸入上方向 | 小跳躍 |
| →→ | DASH 疾走 or FRONT STEP 一足跳 |
| ←← | BACK STEP 閃避 |
| DASH 中↗ | DASH 跳躍 |
| DASH 中瞬間輸入↗ | DASH 小跳躍 |
| START 掣 | 挑發 |
| ←＋A | 短距離輕斬 |
| →＋B | 長距離重斬 |
| →＋C | 吹飛蹴（吹飛對手至版邊之攻擊） |
| 「力」劍質狀態中B＋C | 防禦不可斬（防禦不能） |
| 「劍」劍質狀態中B＋C | 打上斬（中段技） |
| DASH 中 A or B | DASH 攻擊（上段） |
| DASH 中↓＋A or B | DASH 攻擊（下段） |
| 對手倒地中↘＋B*（部份角色共通） | DOWN 攻擊 |
| 近敵時 C＋D | 投技 |
| 倒地後拉着控桿← or → | 移動起上 |
| 空中吹飛中 D | 空中受身 |
| 吹飛着地前 D | DOWN 迴避 |

※例外 DOWN 攻擊：骸、神崎十三…↑＋B、李 烈火…↑＋C、直衛示源…↘＋C、明…↘＋B、↑＋C，以上DOWN攻擊均要在對手倒地後輸入

## 系統概要

### DASH攻擊

刪去原有的足拂攻擊，取而代之是持有上段（突進）和下段（足拂）兩種特殊效果的DASH攻擊。



■以DASH攻擊作下段突進技（SLIDING）

### 空中彈

新增性質「空中彈」，能於跳躍中發動，彈返對手的空對空，以及地對空的攻擊。可是，由於「空中彈」動作落空時，角色着地後會出現空隙，所以玩者亦一定要小心使用，切勿讓對手有機可乘。

### 防禦不能攻擊

前作中全角色共通的中段技攻擊，在今集裏衍生成為劍質不同、效果相異的防禦不能攻擊，其中「力」劍質轉化為不能擋格的攻擊「防禦不可斬」，而「技」劍質則進化成與前作中段技同樣特性的攻擊「打上斬」。



■「力」劍質專用「防禦不可斬」雖然出招較慢，可是威力高，而且對手亦不能擋格

### 空中受身・DOWN迴避

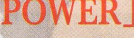
受到對手攻擊而吹飛至半空時，於空中或着地瞬間回復體勢的系統。雖然兩者的意念均是令對手不能即時追擊，而自方就可以以最迅速的移動狀態作出反擊，不過亦由於發動「空中受身」和「DOWN迴避」時，角色是處於無防備狀態，所以其系統也帶有一定的危險性，因此用者要視乎各種環境及情況，考慮應否使用。



## 劍質個別概要

與前作同樣，遊戲共分為以攻擊力取勝的「力」和以連攜力掛帥的「技」兩種劍質供選擇。







■針對對空攻擊的新系統「空中彈」

### ～潛在奧義・一擊必殺～「力・POWER」

#### 昇華

「力」劍質特性之一，將特定對應必殺技CANCEL往超奧義之系統，配合通常技能造出強大的連續技。

#### 潛在奧義

當體力GAUGE剩餘四分之一體力出現閃動和劍質GAUGE達至MAXIMUM狀態時，便能使用一發逆轉的「潛在奧義」作攻擊。



### GUARD CANCEL彈

防禦對手攻擊中發動的「GUARD CANCEL彈」，主要針對連繫性的攻擊，效果與普通彈沒有兩樣，不過就需要消耗一定量劍質GAUGE才可使用。

### 彈

「彈」主要作為彈返對手攻擊，使其出現空隙的特殊動作。在前作中，彈的性質是以控桿方向和按掣的組合來區分通常技彈或必殺技彈；可是，在本作中，彈則改良成為以發動狀態的限制時間，作為彈返性質的指標。其中，彈待機動作開始時，角色會閃出白光，在此狀態中能彈返必殺技的攻擊，相反，在白光消散以後的狀態中，就只能彈返通常技的攻擊，換言之，必殺技彈比通常技彈要求的輸入時間便相對更嚴格。



■掌握時間和技巧的「必殺技彈」

### ～亂舞奧義・華麗攻擊～「技・SPEED」

#### 連殺斬

「技」劍質重要系統之一，利用特定的通常技和特殊技，以「輕・輕」、「重・重」的法則順序組合出不同之連殺斬，雖然大部份角色皆為共通，但是亦有特定角色能組合專用的連殺斬。

#### 連殺斬追加法則

| | |
|---|---|
| 威力重視 | A・A・B・→＋B |
| 下段防禦不能 | A・A・B・B＋C |
| 簡易攻擊 | A・B・C |

#### 亂舞奧義

限制劍質GAUGE MAXIMUM狀態中使用，刪去各技互相CANCEL的特性，改為特定時間內完成指令的手動亂舞攻擊。

■假若亂舞奧義發動中輸入指令失誤，亂舞奧義狀態便會強制終結

#### 亂舞奧義基本法則

↓↓＋A（下段防禦不能）
↓↓＋B（上段防禦不能）
→ 近敵時A・B・C・A・B・C・A・B・↓↘→＋C

### 彈之操作

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| 站立狀態中D | 上段彈（對應站立・中段・空中攻擊） |
| 蹲下狀態中D | 下段彈（對應站立・蹲下攻擊） |
| 跳躍狀態中D | 空中彈 |
| 防禦對手攻擊中←↙↓＋D | GUARD CANCEL彈（消耗劍質GAUGE） |


※以上仍屬開發中畫面

# 情報揭示板

TEXT BY: 小健健

## 大型遊戲機中心的星期一大優惠！！

大型遊戲機中心VIRTUA ZONE，於11月23日起，逢星期一全日，進行全店大特價！！所有細機每局二元，而大機(如《SEGA RALLY 2》、《BEAT MANIA》等)都是三元就有得玩！！簡直是超級賣大包啊。而據VIRTUA ZONE負責人透露，是次減價活動暫定會直至12月下旬，之後再視乎反應的再作檢討。不過不要理這麼多了，大家大可乘着這個機會，跟朋友仔玩過痛快，或者進行地獄式的訓練吧！！(地址：彌敦道大華中心地庫)

## 《幕末浪漫 2》未完成版在港出現！！



據知在11月中旬，SNK的格鬥遊戲《幕末浪漫2月華之劍士》將會出現於灣仔的遊戲機城！！不過，這個仍未是完成品來的，只是試玩版而已。但是以《幕末浪漫2》的華麗畫面及緊密的格鬥系統，再加上可一玩還未推出的遊戲，實是有極大的吸引力啊。WELL，出書之日也許這個未完成版已出現於灣仔的遊戲機城了，各《月華之劍士》的支持者可不要錯過。

## 銅鑼灣的有趣遊戲機中心

當大家去皇室堡PlayStation Pro Shop的時侯，有沒有行經於5樓的歡樂天地？而歡樂天地旁就有一間「碩果僅存」的兒童遊戲機中心，而且跟世貿中心那間一樣，都是NAMCO WONDER PARK來。不過內裏的遊戲就真是令人眼前一亮。既有新到無倫的NAMCO賽車遊戲《RACE ON》，之但係，又有幾乎已在港絕跡的《SONIC THE FIGHTER》、《阿森一族》還有《VURTUA FIGHTER KIDS》。(呀？不知哪隻《阿森一族》？是KONAMI於三五年出的那隻ACTION遊戲，還可以四打的那隻遊戲啊。)如果各位想懷舊一番的話，大可去瞧瞧。(不過大家注意，這是個兒童場來的喲，若是你已超過16歲，就要三思啦)說起來，現在的兒童場真是越來越少。也許是由於只做小朋友生意會比較吃力吧。

## 用原裝特製機殼玩《SPIKEOUT》吧！！

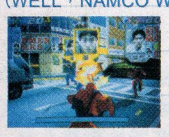
早前各大遊戲機中心雖然都有置入《SPIKEOUT》，但皆是用普通機殼，好像還沒有出現過那部原裝的特製機殼。不過早前尖咀的甘★就置入了四部《SPIKEOUT》的原裝機殼。哈哈，這部機殼最大特色就是設置了兩個大揚聲器於玩者身旁，令我們可以感受到極具震撼的聲音效果。想親身嘗試的朋友，不妨到甘★瞧瞧啊，而每局就收你6塊錢。

## 多個矚目街機作品將於本月推出！！

很多令人期待的業務用遊戲皆會在11月推出。其中最突出的，可說是KONAMI的跳舞機《DANCE DANCE REVOLUTION》，此機的推出日期是11月18日。不過據傳聞香港好像要12月中旬才可以玩到。(而且聞說尖咀甘★及VIRTUA ZONE都會購入啊)



另外的就是NAMCO的3D射擊遊戲——《GUNMEN WARS》。此GAME跟《RACE ON》一樣，都設有一個NAMCAM系統，繼而可以攝到玩者的魂魄再於遊戲中顯示出來。而此GAME最多可4人通訊對戰，預定於11月中旬推出。(WELL，NAMCO WONDER PARK沒可能沒有吧？)



另外一隻NAMCO旗下的業務用遊戲，就是《ATTACK PLASTIC RAIL》。它跟《電車 GO》系列一樣，也是一隻玩模擬操控火車的遊戲，不過就比較低年向。WELL，此機其實已於11月上旬推出了。但以我個人之見，此機在港出現的機會可不會太大。



而彩京也會於今個月推出由夏元雅人擔任人物設計的2D射擊遊戲——《GUNBIRD 2》。另外，還有怎少得SEGA的份兒？NAOMI首隻對應之遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD 2》，它是會於11月下旬推出的。

至於這些遊戲何時到港，本誌定當盡快為大家報道。

## MEGA TOUCH 6000即將抵港！！

在港甚受歡迎的遊戲——《MEGATOUCH》(即是那隻用自己的手指指向畫面的遊戲)，其新VERSION——《MEGATOUCH XL 6000》即將抵港。這個新VERSION過人之處，是內有60個迷你遊戲！！包括一些新遊戲如網球等。VIRTUA ZONE將會購入，有興趣的朋友可要多加注意了。

## 一本好書，強硬推介之《所有關於少年街霸3》




(哈哈，不好意思，雖然這裏不是「黃金書屋」，但大家也讓我介紹一下此書吧~~)由電波新聞社出版的《ALL ABOUT》系列，一向都給人「專業」、「精確」、「詳盡」的感覺。而《ALL ABOUT》系列的最新作出版了，這就是《ALL ABOUT少年街霸3》。唔，雖然此書比GAMEST出版的《GAMEST BOOK少年街霸3》遲了個多月，但內裏資料的精細情度絕對可以彌補這個缺點。此書除了有「恆例」的招式判定分析、顯示每招出招格數及時間的圖表外，更有一些隱藏遊戲模式的獨家情況。全書共厚448頁，售價是1600日圓，已於11月12日出版。

## 在港捲起新類型PAINT CLUB店舖潮流！

以前的貼紙機，大都是放置於商場的當眼處，或者是於一些大型遊戲機中心內。不過最近，在銅鑼灣呀、旺角、沙田、荃灣等地，就有一些專經營貼紙機的小型商舖出現。內裏就有六、七部不同類型的貼紙機，(而且還是蠻新款的型號來)，當然還有一位工作人員為大家找換十元大洋啦。然而就我所見，在星期六、日，又或者是放學時間，這些店子的生意也是蠻不錯。看來，貼紙機的市場可比想像中大，而且應還未去到最高峰。怪不得人家都說，女性的錢是比較易賺的~~。

## 靜悄悄來港的2D格鬥遊戲——《ASURA BLADE》



早前在尖咀的甘★發現一部2D格鬥遊戲——《ASURA BLADE》。在KOTARO的協助下，得知這遊戲曾經在98年春天舉行的AOU SHOW內展出過，而開發商是FUUKI及JALECO。WELL，FUUKI，可是一個十分陌生的遊戲廠商來哩。說回這遊戲的，基本上其系統跟其他格鬥遊戲的沒有太大分別，照樣有必殺技、COUNTER及連續技。不過按鈕方面只得輕攻擊、中攻擊及重攻擊三個。不過，據知說甘★那塊不是完成品來的，現在已被搬走了。不過就當天所見，機迷對此機的反應就真是麻麻。WELL，不知正式推出時反應又如何？

## 《拳皇９８》第三次預賽即將舉行！！

《拳皇９８》的第二次預賽就已於在１１月１５日在九龍灣中心舉行了，大家有沒有去？而第三次預賽即將於１２月至１月舉行，而場地就是那８個預選場地。(VIRTUA ZONE將會在於１２月５日及１２日舉行)各位高手，加緊操練吧。

## 業務用遊戲龍虎榜

### (資料來源：VIRTUA ZONE)

| 排行位置 | 遊戲 |
|---|---|
| 1 | SPIKEOUT |
| 2 | CHOS HEAT |
| 3 | BEAT MANIA |
| 4 | SHOCK TROOPERS 2nd SOUAD |
| 5 | RACING JAM 2 |

## 《STRIKER飛龍 2》正如火如荼的開發中！！



CAPCOM的經典ACTION遊戲《STRIKER飛龍》，其續編原來已經如火如荼的開發中，而且會是一隻業務用遊戲來。然而《STRIKER飛龍 2》仍是一隻ACTION遊戲，不過據此遊戲的開發人員船水紀考先生表示，此遊戲會融合2D與3D的技術。不過除此之外，關於此遊戲的其他東西(如出場人物、何時推出等)則有待公布。不過無論如何，這也是一隻值得期待的作品。

## 《SOUL CALIBUR》的最強隱藏人物——SOUL MASTER！！

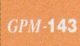
大家都知道，《SOUL CALIBUR》的隱藏人物是利用低板所啟動的時間而自動出現的。然而，最近在灣仔遊戲機城內的《SOUL CALIBUR》，已經可以使用遊戲中最強，亦是最後一個隱藏人物——SOUL MASTER了！！(聽個名都知利害啦，MASTER嘛)這位老伯最利害的地方，就是懂用齊各種各樣的武器。另一方面，在SOUL MASTER出現了的低板上，以下兩則秘技理應可以使用的了。大家有興趣的話不妨拿去試試。

**轉換武器：**

在選人畫面中，按實G鍵，再按其他鍵來選擇所使用的人物。

**使用角色的第3隻顏色：**

在選人畫面中，按K鍵來選擇所使用的人物。



# 舊機經典遊戲




# 薩爾達傳說



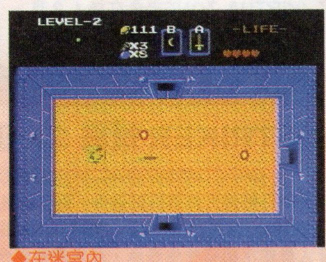
TEXT：MS

| 機種：FC-DISK SYSTEM/ FC | 製造商：NITENDO |
|---|---|
| 發售日：86年2月21日/ 94年2月19日 | |
| 遊戲類型：ARPG | 售價：4900日圓 |

## 瑪利奧之父唯一ARPG巨著

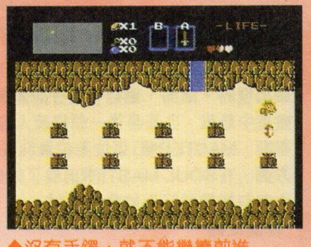
《薩爾達傳説》是紅白機DISK SYSTEM中的首隻遊戲，遊戲的故事主要發生於哈拉魯的地方，由於薩爾達公主被大魔王加農擄去，其乳娘伊巴四出找尋擁有勇氣的人，她將藏有黃金三角力量的九個大迷宮説出，希望能拯救哈拉魯和薩爾達公主，而那個擁有勇氣的人就是林克，他為了集齊黃金三角力量，便找尋九個大迷宮的所在。可是途中藏有很多謎題，必須逐一解破，而最值得一提的便是遊戲的二週目，是難度更高的裏薩爾達了。


◆普通版面


◆在迷宮內

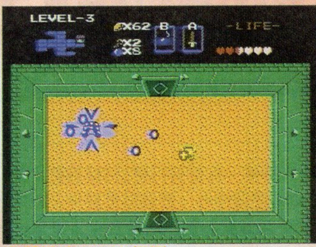
## 遊戲中必備之品——手鐲

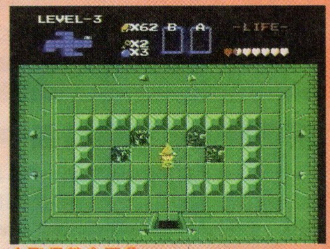
在遊戲開始時，除了劍是必需品之外，手鐲亦是不能沒有的重要道具，因為它的用途是令林克有足夠力量推開石塊，在石塊之下能找到很多有用的道具，如弓及介指等，若是沒有它，林克就不能將石推開，找其他有用的道具，遊戲亦不能順利進行。


◆沒有手鐲，就不能繼續前進

## 收集黃金三角

遊戲中總共有九個大迷宮，它們分別有不同的級數來決定難度，由LV 1的最低至LV 9最高，除了最後一個迷宮之外，每個迷宮的深處都藏有黃金三角的碎片，可是均被迷宮中的BOSS看守着，必須將牠們打倒才可，不過由於每個BOSS的要害及攻擊方法不同，所以要取得黃金三角並不是一件容易的事。


◆將迷宮BOSS打倒


◆取得黃金三角

## 不得不找的秘道

除了在基本版面可看見洞穴之外，還有很多隱藏的洞穴，這些洞穴都需要利用炸彈、火炎、推石等找尋出來，而洞穴多是隱藏了很多重要的東西，如生命之心、商店、情報站以及最強之劍等等，這可説是破關的關鍵啊！


◆這兒的大盾比較平

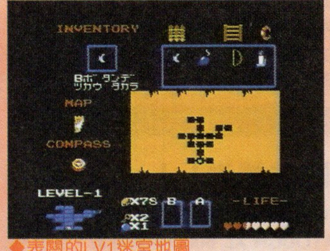
## 進入裏版的秘技

當林克成功救出薩爾達公主時，亦表示遊戲完結，不過這完結亦代表開始，完成遊戲後只需用該記錄開始遊戲，便會進入裏版，此外，亦有直接進入裏版的秘技，就是在登錄名字時，只需輸入「ZELDA」這名字，開始遊戲時就可直接進入裏版，不用先完成表版的遊戲。


◆當林克持着劍時，便代表已進入裏版

## 表裏不同之處

其實遊戲的表版與裏版都有明顯的出入，裏版的遊戲難度比表版高，除了敵人強化外，迷宮的結構和入口、隱藏的秘道亦有不同，甚至在版圖上的道具位置均會改變，這便是裏版的難度之處。


◆表關的LV1迷宮地圖

◆裏關的LV1迷宮地圖

# 第二十七回 超級機械人大戰的世界

遊言戲語

by HAJIME少尉

## 新戰鬥

第三次大戰三個月後，連場大戰加上頻繁的恐怖活動令地球圈的經濟日益衰退，地球聯邦政府遂實行「地球至上主義」，捨棄對各殖民衛星的援助，並由佐米托夫准將以前DC成員組成「泰坦斯」部隊，作為平定內亂的主要武力。當然，這樣的政策引發起地球圈內外極大的不滿……

另一方面，隆巴納隊由於拉傑斯事件而長期不在，其權限與規模都被削減，在哥雲（コーウェン）中將支持下才免於被解散。而在這時刻，潛伏在地球圈的各勢力亦乘時冒起：擁前DC薩比家遺孤美莉芭為統帥（實質領導者為哈曼．加），以小惑星亞古捷斯為根據地的「新（ノイエ）．DC」；以火星為根據地，改造人MEGAROID之長鐸恩．扎沙（ドン＝ザウサー）復興的原DC，與及以卑格斯．方能准將與古華多羅結成的反地球聯邦組織奧干；地球圈的形勢如今可謂如箭在弦！




## 接觸

一日，兜甲兒在青木原樹海與來自賓達戈拿（註9）的外星人達巴接觸，得知該星系的獨裁者保士達正揮軍遠征地球，在倉皇備戰下，又遇上泰坦斯與神秘的異星人「魔造人（ガイゾック）」的阻撓（註10），與及和前大戰的監察者軍不同的新異星侵略者「客人（GUEST軍）」（註11）；幸好隆巴納隊亦陸續獲得神家族與他們祖先遺留下來的超級機械人「無敵超人森堡3」、聯邦軍環太平洋第13獨立部隊「獸戰機隊」、異世界拜士頓淵洞的聖戰士座間翔、瑪菲、愛莉與仙妮女王的加盟，實力得以進一步提升。而在佐米托夫的陰謀下被視為背叛者的期間，獲得前大戰的戰友破嵐萬丈的財力與戰力支援下，得以渡過難關，更成功與勇者雷登、新鐵甲萬能俠會合。不過各人都對一直出現大量的巧合事件相當疑惑。為應付激化的戰鬥，隆巴納隊分成地上與宇宙兩軍各自行動。和奧干組成共同戰線，成功在達卡評議會上揭發泰坦斯的暴行；在早乙女研究所中，因三一反應爐暴走而創造出新．三一萬能俠（命名者：安藤正樹）；最後，應白河愁之約，魔裝機神隊與隆巴納隊的各人分別到達新宿。







## 特異點，崩壞

在新宿集結的隆巴納隊、GUEST軍面前，白河愁將整件事的謎題一一解開。

原來地球上出現大量偶發事件（當中有好也有壞）的原因，就是因為其愛機古蘭修內的動力來源「迷你黑洞」。藉在《EX》時，遇上擁有時直移動能力的超級機械人戰國魔神豪將軍，愁利用其神秘能量畢姆拉（ビムラー）終於發現這個陰謀，並成功抑制；而在三年前異星人秘密來訪，與地球作有限技術交流時因意錯開特異點位相，令空間歪曲，使地球產生種種偶發事件而陷入混亂，借機盜取地球軍事技術的元兇；以地球為戰略與軍事技術的實驗場，蔑視地球人為低等生物，將地球人評為宇宙文明不適格者的，就是現在GUEST軍統帥西薩蘭（ゼゼーナン）！

## 保士達的野心

消滅泰坦斯、打敗企圖稱霸地上的拜士頓淵洞軍之後，隆巴納隊到達月面與保士達決戰。可是，原來一直在眾人面前出現的並非保士達本人，而是一個叫苗雁的女人；在當年保士達征戰四方，統一賓達戈拿時曾有兩名紅顏知己相伴在旁，她們都是托布騎士（宮殿騎士）。傳鳳蕾因敵不過苗雁對保士達的痴心塌地，自兩人間退出，長居於冰冷的人工惑星上；可是保士達卻在戰後失蹤，只留下苗雁一直為保愛人基業而作為其影武者統治五星。而真正的保士達原來就是一直周旋於保士達軍、反抗軍與隆巴納隊之間的軍火商人阿曼德拉！他一直在平衡各方軍力，務使戰爭不斷；在這場無止境的鬥爭中不能有失敗者，也不能有勝利者，他則藉此從中操縱取利。這個捨棄感情，妄想成為神的男人最後開動多年不用的幻之重戰機般離托布（血之宮殿）向破壞他大計的達巴與隆巴納隊報復！

## 荒野之死鬥

繼保士達之後，隆巴納隊再與新DC、進駐亞古捷斯的GUEST軍交戰。而其間，一行人遇上了在前大戰中被親弟的殺害的米基普斯！藉先進改造人（註11）技術復活的他成了特派大使，而從他口中得知原來前大戰的Inspector（監察軍）與今次侵略的GUEST本屬同一種族中的不同派別，而在議會全為西薩蘭控制的情況下，不將他打倒，是不可能達至和平的。在到達火星，擊敗破嵐萬丈的宿敵鐸恩．扎沙（註12）與及已忘記皮亞博士創立時理念的DC軍，最後的敵人只剩下一個。以古代傳說的戰爭之星「火星」為手舞台，敢於挑戰神、甚至將神殺害的男子白河愁，與歷戰的勇者隆巴納隊的各人，與狂氣自大的西薩蘭為這場大戰上演最後一幕……

戰後，地球與共和連合締結和約，以及各方面的文化、技術交流，而人類亦踏進另一個新紀元。

註9：由四個惑星，一個人造星和二重太陽組成的星系，擁有高度文明，詳見動畫《重戰機L-GAIM》

註10：實際上是由母艦蠻犬號（バンドッグ）內的魔造人電腦第8號控制，當感應到有邪惡文明出現便予以破壞和消滅的「文明破壞軍團」，神家族便是因母星被它們毀滅而移居到地球。詳見動畫《無敵超人森堡3》

註11：左眼、右手、雙腳被改造……用了六百萬美金的無敵金剛！？（一齣70年代的美國電視劇）

註12：到底他是否就是萬丈的父親自我改造後的姿態？詳見動畫《無敵鋼人泰坦3》

## 軟件資料：

《第四次超級機械人大戰》
1995年3月17日發售
SFC用軟件
《第四次超級機械人大戰S》
1996年1月26日發售
PlayStation用軟件

## 參考著作：

魔裝機神攻略Guide
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
Super Robot大戰大百科
Super Robot大戰大圖鑑
SFC用軟件《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》
SFC用軟件《第四次超級機械人大戰》
PlayStation用軟件《第四次超級機械人大戰S》



如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com




TEXT：老外＆鬼佬

老外＆鬼佬：大家豪（好）！HELLO EVERYBODY！由今期開始，我哋會為大家介紹一啲外國廠商推出嘅TV GAMES。
老外：喺外國TV GAMES嘅主機，好似PS、N64咁，都係叫做CONSOLE嘅，個名都有少少唔同，好似PS會叫做PSX。
鬼佬：毛搓（無錯）！拿！今期我哋就執咗幾隻GAME比大家睇睇喇！
老外：日柴梯梯啦（一齊睇睇啦！）

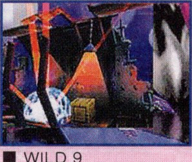
## WILD9

生產商：SHINY ENTERTAINMENT
發行商：INTERPLAY
價格：49.99美元
機種／附件：PSX／對應震動手制／ANALOG手制






老外：呢個《WILD 9》係一個畫面極之正斗嘅遊戲，但係內容就……嘅遊戲。
鬼佬：PLAYER就要扮做入面個主角「WEX MAJOR」，用條電鞭將啲敵人吊、打、FLING等等，真係靠佢食飯㗎！週不時仲有啲恐怖核突嘅黑色幽默比PLAYER嘆下添。
老外：靠佢食糊呀！另外，佢個笨（朋）友「B'ANGUS」會無啦啦彈出嚟比D提示大家點樣玩落去㗎。
鬼佬：咁個內容又幾……喎。但係睇個畫面都值回票價啦！唔好講咁多，比啲畫面大家睇下先啦！





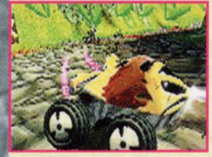
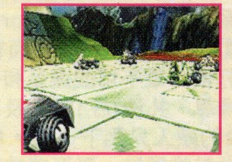
■ WILD 9

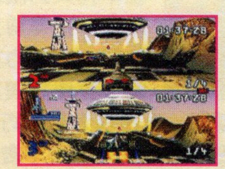
## S・C・A・R・S・

生產商：UBI SOFT
發行商：UBI SOFT
價格：59.99美元（N64）／39.99美元（PSX）
機種：N64／PSX



鬼佬：喂！老外，你覺得我條狗（按：即係「我隻狗」，學藝未精）夠唔夠大隻呀？
老外：你做乜咁問？
鬼佬：啱啱睇過隻N64賽車 GAME《S・C・A・R・S・》，我覺得可以訓練我隻汪汪去跑囉！
老外：咩話？入面嗰啲係鯊魚、獅子、犀牛嚟喎！你隻汪汪點同佢地比呀？！
鬼佬：我知，佢哋仲有唔同嘅武器、速度同耐久力丫嘛，除咗賽車，仲要將其他「車」鍊低先得添。
老外：開GAME啦！

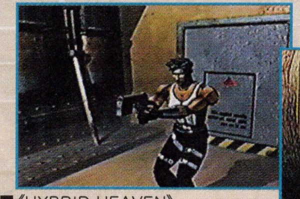
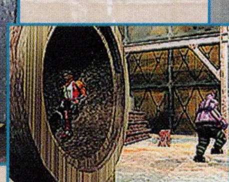
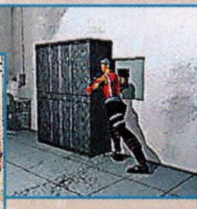
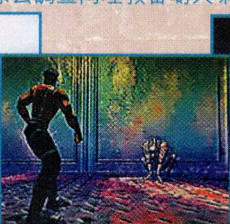

■《S・C・A・R・S・》

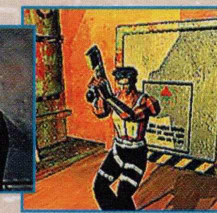
## HYBRID HEAVEN

生產商：KONAMI
發行商：KONAMI
價格：59.99美元
機種：N64



老外：鬼佬，覺唔覺N64太少RPG呀？
鬼佬：覺呀，而家MY HEART IS SCRATCHY（心癢癢）呀！
老外：咁你有救啦！因為而家將會有一隻可能係RPG嘅GAME推出喇！個名叫做《HYBRID HEAVEN》。
鬼佬：可能係RPG？
老外：係呀，因為佢包括咗好多遊戲嘅原素，有RPG，又有少少ACTION成份。平時可以自由易動，好似ACTION GAME咁，但係打起上嚟又會轉番做回合制喎！
鬼佬：個故仔又點呀？你講到個GAME咁得意。
老外：好典型嘅英雄救世界囉！話説某日一部將異變人（MUTANTS）護送嘅飛機跌咗落去個市區度，異變人將啲人變晒做同類，咁PLAYER就係去調查同埋救番啲人喇！



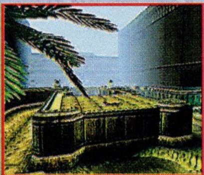
■《HYBRID HEAVEN》

# TUROK 2 SEEDS OF EVIL

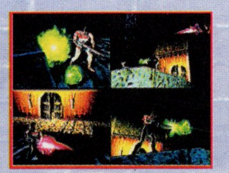
生產商：ACCLAIM
發行商：ACCLAIM
價格：59.99美元
機種／附件：N64／震動PACK



老外：喂！大發現呀！THE DINOSAUR RESURRECTS！（恐龍復活呀！）
鬼佬：吓？你打機打到傻左呀？……哦，原來係見到《TUROK 2 SEEDS OF EVIL》啲相。
老外：……
鬼佬：我諗好多人都睇過OR玩過《TUROK》啦，今次佢仍然係用番第一人身去玩，但係怪獸同武器都多咗好多。今次仲加埋四打模式添！





■《TUROK 2 SEEDS OF EVIL》

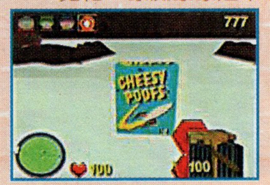
# SOUTH PARK

生產商：ACCLAIM
發行商：ACCLAIM
價格：59.99美元
機種／附件：N64／震動PACK

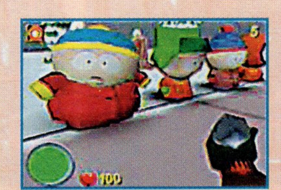


鬼佬：胃！撈呆，尼休毛梯《SOUTH PARK》假？（喂！老外，你有冇睇《SOUTH PARK》㗎？）
老外：你講乜呀？
鬼佬：我扮KENNY包住個咀講嘢丫嘛。唔似咩？
老外：車！我仲以為你講乜，不如你玩下呢個N64版本嘅《SOUTH PARK》啦！可能學得到嘅……你咁嘅資質……
鬼佬：有GAME玩？好喎
老外：拿！「不真實」，「地震」你都玩過啦，呢個《SOUTH PARK》嘅形式同佢地差唔多，都係第一人身射擊遊戲。
鬼佬：咁個故仔講乜㗎？
老外：每666年就會有一壇怪獸向地球襲擊，仲要消滅全人類。佢地仲要將所有感恩節用嘅祭品——「火雞」全部據為己有。最慘係死肥仔CARTMAN個媽打比怪獸捉咗。咁PLAYER就要扮其中一個主角（CARTMAN、KYLE、STAN同成日死嘅KENNY）去救番個媽打喇。
鬼佬：豪痴豪豪還禾（好似好好玩喎）……










■《SOUTH PARK》

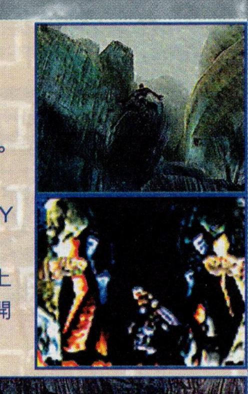
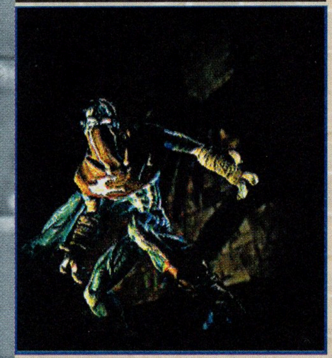
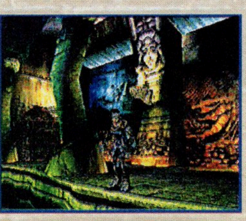
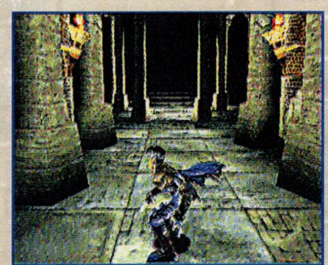
# LEGACY KAIN～SOUL REAVER

生產商：CRYSTAL DYNAMICS
發行商：CRYSTAL DYNAMICS
價格：39.99美元
機種：PS





老外：好想扮下吸血鬼添。
鬼佬：HALLOWEEN過咗咁耐，你扮還扮，唔好叫我陪你。
老外：車！巴閉，唔知有冇GAME玩吸血鬼呢？
鬼佬：就嚟有隻動作GAME一定啱你，叫做《LEGACY KAIN～SOUL REAVER》。
老外：我知LITTLE（少少）㗎，故事係講LORD KAIN（上集主角）喺PILARS OF NOSOGOTH嘅廢墟度建立咗首都，但同佢啲殭屍子民就開始將世界佔侵……
鬼佬：因為係用多邊形去做場境，所以空間感好勁，睇下畫面啦！

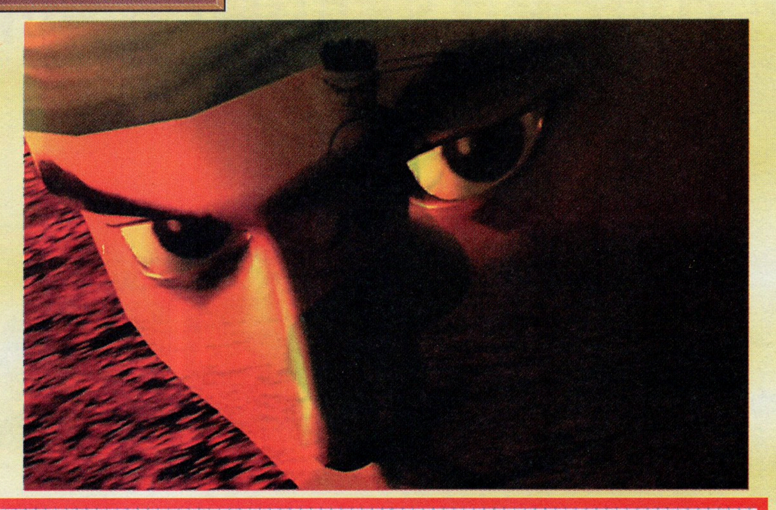

■《LEGACY KAIN～SOUL REAVER》

TEXT：KOTARO

## 序言

不經不覺，《精武門》連載至今，屈指一算已經二十期有餘。在這短短一年的連載中，拙者除了闡述過對戰格鬥的發展史之外，更介紹一些對日後格鬥遊戲發展影響深遠的作品，雖然當中仍有很多是拙者所乏略的，可是拙者也盡量希望將自己耳聞目睹，對遊戲的觀感和感受與大家一一分享，這也可算是《精武門》其中一個重要的宗旨。

不久的將來，《精武門》將會進入第三部，講解更多有關於對戰格鬥方面的東西，至於是甚麼題材？拙者仍未有一個完整的概念，不過假若大家有更加好的提意，不妨可以來信切磋賜教。最後，拙者想借一週年這個的機會，多謝一直支持本欄的讀者，或許從前有着很多不善的地方，但是拙者也希望將其逐一改善，而最重要的就是你們的支持和意見，本欄才可以做得更好。



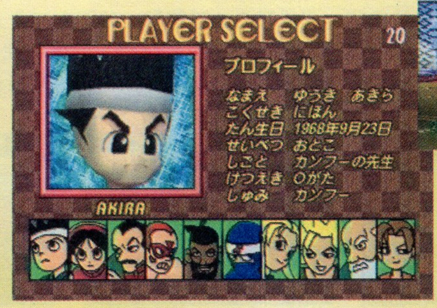
# 對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立・SEGA篇

## 奠定立體對戰格鬥模式——《VIRTUA FIGHTER》系列

### 《VIRTUA FIGHTER KIDS》

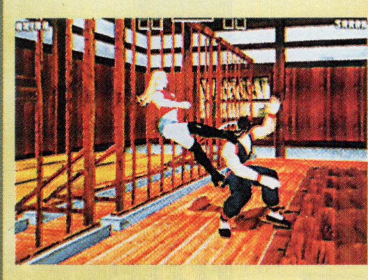
相隔《VIRTUA FIGHTER 2》一年後所推出的實驗型作品，採用SEGA SATURN互換性基板ST-V製作，雖然遊戲是以《VIRTUA FIGHTER 2》為基本，不過遊戲性則不可同日而語，始終對像年齡層是比較趨向未涉足過的玩者，所以在當時並未造成很大的迴響。

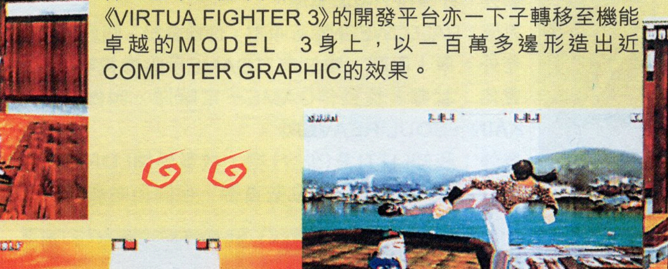


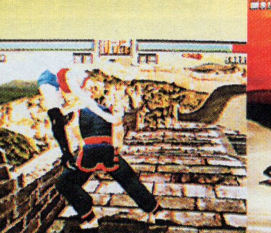

### 3D對戰格鬥最高之作《VIRTUA FIGHTER 3》

《VIRTUA FIGHTER 2》完成度之高，想信着實到現在仍有很多同類型的遊戲所不及。誠而在《VIRTUA FIGHTER 2》推出後，開發者鈴木裕和其他工作人員已着手開發《VIRTUA FIGHTER 3》的工作，可是以當時MODEL 2的開發條件，基本上仍未能達到鈴木裕所想的概念的要求，因此《VIRTUA FIGHTER 3》的開發平台亦一下子轉移至機能卓越的MODEL 3身上，以一百萬多邊形造出近COMPUTER GRAPHIC的效果。









年多後，《VIRTUA FIGHTER 3》終於推出，遊戲採用MODEL 3初試啼聲，可是也因效果表現實在太過出色，以致予人「映像似乎比遊戲性更吸引」的錯覺。然而，鈴木裕的《VIRTUA FIGHTER 3》，其獨特的設計和無限的可能性，是一般人所想像不到……（下期待續）



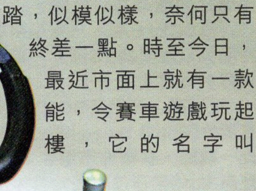
參考文獻：《最新格鬥GAME》、《最新格鬥GAME 2》、《VIRTUA FIGHTER 3》（新聲社）

遊戲配件睇睇真啲

■也水

# 追求更真實的賽車感覺 Master Drive II

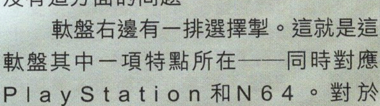
很久以前，《遊戲誌》曾經改裝過一個電腦用的軟盤用在PlayStation上，感覺的確比用手掣好很多。後來終於有廠商推出了量產品，有波棍有腳踏，似模似樣，奈何只有彈弓回中，真實感始終差一點。時至今日，軟盤可謂日新月異，最近市面上就有一款軟盤加上了震盪功能，令賽車遊戲玩起來的真實感更上一層樓，它的名字叫「Master Drive II」。



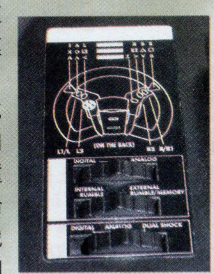


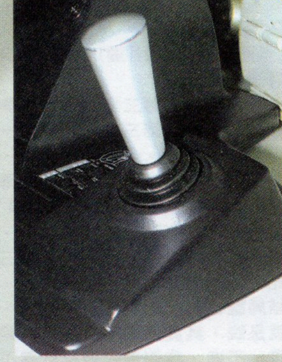
## 同時對應PlayStation和N64

從外型來看，「Master Drive II」跟一般的軟盤好像沒有分別，不過留心一下，就會發覺波棍與方向盤之間的距離較一般軟盤闊一點，這種安排其實頗有心思——相信很多有使用軟盤的讀者都有在轉彎時手背踫到波棍的經驗，這個軟盤就沒有這方面的問題。



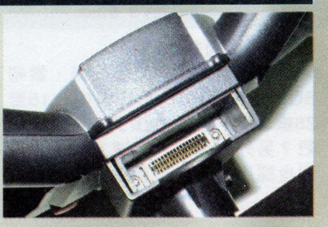
軟盤右邊有一排選擇掣。這就是這軟盤其中一項特點所在——同時對應PlayStation和N64。對於PlayStation，這軟盤可以同時模擬數碼式、ANALOG式(NEGCON)和Dual Shock三種手掣，令你無論玩甚麼賽車遊戲都可以利用這個軟盤來得到最高的享受。



## 對應N64震盪儲存同時兼得

對於N64的用戶來說，這除了是少數可供選擇的N64軟盤外，它附有的記憶卡插槽同時可讓用家儲存進度，不過有些用家可能會擔心用了記憶卡插槽來儲存進度就會失去震動效果，這方面「Master Drive II」早有安排，只要在選擇掣中選用外部震盪器的話，就可以同時儲存進度和得到震盪效果，真是一舉兩得。而即使是N64，這軟盤也同時具備ANALOG和數碼兩種模式。



## 兩項功能適合不同用家



除了震盪功能之外，這「Master Drive II」還備有兩種適合不同遊戲和用家喜好的功能。首先它備有一個操作簡單的按鍵重設定功能，你可以把軟盤上的按鍵設定在腳踏或波棍上，那樣無論任何賽車、賽艇、飛行遊戲都可以使用這個軟盤來玩。用法很簡單，只要按一按功能鍵，按一下要設定的鍵和目的鍵就完成設定，簡單得很。



另一個功能就是縮小旋轉角度的功能，有些用家可能會喜歡較敏感的軟盤，設定成小旋轉角度之後只要輕輕轉動軟盤，賽車就會作出較大的反應。以上的功能都在附有的中文說明書上清楚說明。

## 試用感想

介紹過後當然是試玩報告了，筆者選用了《GRAN TURISMO》來試一試它的震盪功能，當然了，這隻備受好評的賽車遊戲正是對應Dual Shock的嘛。首先當然是試軟盤的感覺，論回中，這軟盤雖然比不上街機搶軟的感覺，但總算虛位少，反應不俗。腳踏方面，這軟盤的腳踏可以「吊住油門」來保持一定行車速度，這是頗為難得的。



「Master Drive II」是採用三個大吸盤來固定的，試用的時候尚算穩定，不過如果同時備有螺絲固定的設備的話就更好了。筆者喜歡波棍放得較遠的設計，因為不用踫到手背。



雖然NAMCO快將推出有搶軟效果的手掣，不過筆者始終喜歡手握軟盤的感覺(總比跟手指鬥力好)，追求賽車真實感的讀者不妨考慮一下。

TEXT：畑山哲哉 (HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描

湯川專務鈎住了你的心？

# 窺探Dreamcast的宣傳策略

「有一天，SEGA專務湯川英一在街上偶然聽到兩個小孩子說：『SEGA太老土了！』『Playstation好玩得多啊！』深受打擊的湯川專務於是……」——SEGA在5月底首次公布其新主機Dreamcast後不久推出了一個電視廣告(參附圖)，竟然瞬即成為社會上的熱門話題，主角湯川專務也成為大紅「明星」。SEGA在其廣告中竟然把自己否定為「老土」，並將「對手」PS說成「更好玩」；更有SEGA高層人員以真人真名飾演主角(再說他的演出不比專業演員遜色)；日前，該作品更得了一項廣告獎，可見其嶄新、大膽、及反響之大。SEGA在新一輪硬件大戰上，似乎採用了全新宣傳策略，至今看來亦相當成功。難道SEGA真的變了！？到底與以往有何不同？今期本欄邀請了一位在日本業界中對遊戲廣告造詣最深的權威人士福井美行先生，就這個問題進行探討。

## SATURN廣告路線的失敗

機迷們在談論硬件大戰的趨勢時，往往喜歡集中談論主機性能及軟件陣容，但事實上，「包裝」(宣傳策略)也算是一個不可忽視的重要因素。不管哪一部硬件，其初期階段的用家都以機迷為主，但在過一段時期這個市場飽和後，則會有非機迷(普通消費者，其中女性佔着一定的比率)成為其主要銷售對象，其實他們才是硬件市場上的絕大多數。因為此一類用家平時少看遊戲雜誌，又少光顧遊戲店，自然沒有像機迷那樣多的專門知識和要求，所以在他們選擇硬件時，往往會依靠從各類宣傳(尤其是電視廣告)得到的「印象」而決定要買哪一部主機，正如跟陌生人初次見面時，對方給你的感覺主要來自其外表一般。機迷們可能會認為這樣很不明智，但對非機迷來說，電視遊戲只不過是多種娛樂活動中之一項而已，何必那麼講究呢？相信各位都已知道，SS在與PS的龍爭虎鬥中一敗塗地的最大原因，正也在於沒有成功吸引非機迷，即SS及其廠商SEGA的形象並不討好此一大批用家所致：包裝得不好，泡妞失敗。

那當時在非機迷眼中的SEGA是怎樣的呢？據福井先生介紹：

「其實SEGA的知名度並不低，但其形象沒有SONY那麼好。這大概是因為SEGA的『遊戲機中心』味道較強吧，亦有太傾向於男孩子的印象，這大概是該公司以格鬥遊戲聞名的關係。」

因為非機迷也不經常去遊戲機中心，所以若與SONY比較的話，他們對SEGA感到一種距離亦不足為奇吧。

「因為剛面世時SS有一些強勁遊戲，SEGA自然也將其大推，所以人們對SS也有產生一種較深刻的印象：『是能玩到《Virtua Fighter》、《DAYTONA USA》的遊戲機』。可能當時該公司對那些街機動作系列的信心也太強了。」

那些名作系列對吸引非機迷並沒有發揮作用，反而令他們心目中的「SEGA＝機迷專家」這種印象更加鞏固，結果導致SS始終無法與非機迷之間擁有共同語言。

「而SCEI方面，一直以來在宣傳方面則很注重為PS確立一種明確而良好的硬件形象。」

可以說，那就是SONY向來的優良形象「Pop & Smart」吧。而SCEI的此一戰略，在硬件市場進入「以非機迷為主」的階段後便開始發揮作用。

那大概是在96年春夏之交，即在SS及PS的總銷量先後超過300萬台後，這兩部硬件在其銷售成績上逐漸有對比出現，而到入秋時，大家都看到市場上有明顯的「PS一枝獨秀」之勢。

還記得當時SEGA宣傳部門，對我介紹該年夏天的困境時便表示：「其實，買PS的人並沒有明確的理由哩。各種調查都顯示，他們的心態是『為何是PS？因為是PS』。」可以想像，當時非機迷因素使SEGA摸不着頭腦，但這也難怪，因為其上一代硬件Mega Drive的最後銷量也僅達300多萬台。也就是說，SEGA與SONY不同，她缺乏的是面對廣泛消費者的經驗。

於是，當時「經驗不夠」的SEGA，在宣傳方面改個方向，開始走上模仿SCEI之道。福井先生指出這一轉向就是SEGA失敗的地方，並表示其最典型的例子為在97年出現的「This is COOL」活動：

「可能PS銷量的急劇增加使SEGA方面大大動搖，便認為像SCEI那樣的做法才對，但既然當時該公司沒有可以推出這種策略的基礎，自然也做得很表面，脫離『實體』，更搞壞其公司的形象……實際上，當時的硬件市場已經不是能以宣傳策略來扭轉形勢的階段了。」

這正等於偏偏要穿上與自己不合適的衣服一般。SEGA在經過約達一年的「探索」後，去年秋天，以推出「せがた三四郎」而回到原來的道路上；雖然這個角色大受歡迎，但可惜來時已晚，無法對SS軟硬件的銷量作出較大的貢獻。

## 檢討過去　重建形象

這次SEGA在DC上所推出的宣傳策略，與在SS時代顯然不同：該公司邀請了以推出多套大紅電視節目見稱的「潮流創造者」秋元康作宣傳工作的總設計師，並按照他推出的基本方針而編出一套DC宣傳戰略。意在通過他的「包裝」，要讓DC擁有能討好非機迷的外表及共同語言。

「很明顯，SEGA是認真檢討了在SS時代的失敗。該公司這次把DC的宣傳工作交給秋元康先生，他是一個很會把握大眾心理或整個社會的氣氛所在的人，也懂得把它拉到自己的一邊來哩。」

既然要推出新硬件，其宣傳活動自然也會有很大的規模。

「我看SEGA在今年度(98年4月至99年3月)至少要花100億日圓吧，其中在4至9月期間，大概已花了20至30億日圓。」

而其宣傳大攻勢的第一招，就是頗受注目的報章廣告「SEGA是否就此一敗塗地？」「反攻之秋，Dreamcast」、以及電視廣告「湯川專務」。不過，SEGA為甚麼首先要使出這樣的一套呢？目的何在？

「在家用機市場，說到SEGA，誰都會想起SS吧？我看該公司大概要先消除這樣的形象，然後推出DC。誰都可看到，在這兩類廣告中都有『雖然SEGA曾經被打敗，但一定要再站起來』這個含義吧？這就意味着，SEGA首先要破壞原來的『PS vs SS』這個格局，並創造出一種氣氛：新一輪戰鬥即將開始。」

「『湯川專務』第一集，是在SEGA公開有關DC軟件陣容的詳細情報前播出來的，這一點也值得注目。我相信SEGA是想先確立一種良好的硬件形象，因為要不然便有可能會重蹈覆轍：DC也如SS那般，被人們視為『可玩到《VF3》的遊戲機』。」

而福井先生對「湯川專務」系列的評語則為：

「我只看到第三集，這頭三集是一套的，是到第三集就完結的一篇『動人的故事』。分開來說：第一集非常激烈，衝擊性很大，做得很好；第二集是屬於『原來我發夢了』那一類，太老套了，我不欣賞，應該有更好的表達方法吧；而第三集呢，因為是完結篇，看前兩集，其結局誰都可以估到，自然很悶……就是說，其實值得欣賞的只有第一集，不過，我倒覺得這樣就差不多了。因為從結果看來，第一集所帶來的衝擊，使人們繼續觀賞到最後一集(第三集)嘛，而在此過程中，湯川專務這個角色已被大家接受。我想作為推廣公司形象的廣告，十分達到了所期望的目標。」

那麼，要真正的高層人員親自演出的目的呢？

「那個電視廣告系列的目的就在於創造出一種『加油吧，SEGA！』的氣氛。其實也許可以用せがた三四郎吧，不過，由SEGA公司內部的人親自出來說『請支持我'！』不是更吸引人嗎？實際上，本來就有計劃請入交社長親自出馬的呀。」

的確，日本的廣泛消費者通過收看這三集電視廣告，已對SEGA所要開展的反擊戰有了一定程度的認識；也正如上期所介紹的那般，其討好日本人的劇情，成功引起了人們的好感。

## 電視廣告以外的宣傳新招

儘管仍未能知道這些廣告會否帶動硬件銷量增加，但事實上，SEGA是否至少在公司形象的方面，對吸引非機迷來說已獲得一定程度的成功？SCEI曾經積極發揮SONY向來「Pop & Smart」的形象，把大批非機迷拉到自己的一邊，成為硬件界的「一哥」；而SEGA曾經也有一段時期模仿過這一套，但結果十分失敗。DC的宣傳策略當然也是放眼於非機迷身上，那SEGA穿上的衣裳，與PS的「外表」有何不同呢？

「這個嘛……你記不記得，當初SCEI把推廣PS的目標集中在15至25歲之間、包括女孩子的年輕一代吧？另外在廣告的表達方面，該公司也採用了可吸引那一年代的人的手法。不過，這次的「湯川專務」廣告系列就不同了，它以乎並沒有把目標集中在某一批人之上，而好像要把小孩子、年輕一代及上班一族都放在視野裏，甚至整個社會才是目標那般……你也有這樣的印象吧？例如有

30歲以上的人、小孩子以及該成為主力用家的15至25歲的一代，其實這些不同年代的人，大概在看了「湯川專務」後都會覺得好看吧？算是一種全方位……儘管這也許並不算是對你問題的正面的答案。」

實際上，在這些引人注目的「大動作」之外，SEGA也推出了別的新嘗試。據福井先生介紹：

### ●深夜大攻勢

「從今年4月至9月的半年間，SEGA把其電視廣告大部份集中放在深夜時段，依我估算，她為此大約花了10億日圓。簡單來說，若你在這段時間看電視的話，無論收看哪一個電視台，都有可能會碰到SEGA的廣告哩，這也算是一種有趣的主意吧。儘管我認為，若能使各節目的內容與之有所配合的話會更好……不過在10月以後，SEGA就放棄了這個嘗試，不知是否因為效果不大呢？」

### ●以「直銷」抓住機迷

「SEGA要親自推出DC專門雜誌《Dreamcast通信》，雖然是由《FAMI通》(ASCII)那邊製作，但將以SEGA的名義出售吧。硬件開發商自己推出自牌硬件的專門雜誌，這大概在遊戲界上史無前例。目的是要親自向機迷發出有關情報吧，這正如開設網頁一般。說到網頁，SEGA也有推出一種網上會員制度。也就是說，對機迷就這樣「直銷」情報，另一方面在電視上也發動廣告攻勢，我想這種兩手抓很好，效率高，好主意！

### ●遊戲創作人「明星化」計劃

福井先生又從在《SONIC ADVENTURE》發表會(8月23日)上的表演推測，SEGA本來有打算推行該遊戲開發組的主腦中裕司(代表SEGA的遊戲創作人之一)的「明星化」計劃：「例如飯野賢治先生的知名度已相當高，現在連非機迷至少都知道他是一個遊戲界人士。實際上，如果沒有那麼出名，他的作品也不會有那麼多銷量吧？而《SONIC》系列，雖然遊戲本身不錯，但就其銷量而言，在日本從沒得到該有的成就。所以我看，SEGA之所以在那次發表會上大推中裕司先生，是因為該公司本來有打算先把他包裝成一個「明星」，這樣《SONIC ADVENTURE》也可能擁有如著名導演所拍的電影所有的「大作感」……不過，看來這個嘗試沒有成功，因為相信當天在場的人都感到，他的性格不大適合飾演那樣的角色。」

## 好宣傳只是成功的一着棋而已

最後，請福井先生對SEGA為DC而推出的宣傳策略總括一下吧：

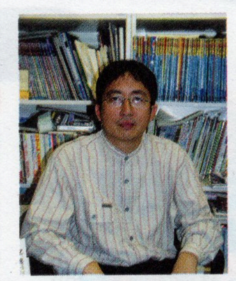
「到目前為止，可以說電視廣告『湯川先生』系列作出的貢獻十分大，若沒有那個電視廣告，『加油吧，SEGA！』的氣氛就不會這麼普遍吧？那是非常成功的。而對確立形象來說，這次在宣傳方面的每一個創作活動，其中都有一個共同的原則存在，而且這一系列活動又在社會上廣受歡迎，總比SS時代好了很多。

但對整個DC項目來說，宣傳活動畢竟不過是一個因素而已，為了DC得到成功，必須要有其他方面的配合吧？若單看宣傳方面，我就認為這次做得很好，但再看軟件陣容、開發環境及主機供應等問題，就……尤其是缺貨問題，如果沒貨，那宣傳做得怎麼理想也就沒有意義了吧？」

最後話還是落到目前行內的熱門問題之上了(請參照第72期《Game Plus》拙文)。唔……原來還有少許版位，那不如問問福井先生SCEI方面該推出如何對策才好吧。

「啊，我認為呢，目前SCEI最好莫如不動——就是說，以不推出任何對抗之計，以避免會令硬件之爭發展成社會話題。不應與DC正面交鋒，而應堅持觀望態度，只要留意SEGA方面的一舉一動就行……」

**真感謝福井先生在百忙中抽空出來，並請繼續多加指教。——其實這次我忘了問他一件事：你看SEGA變了沒有？但看來在他的談話中又似乎已找到其答案一般……**



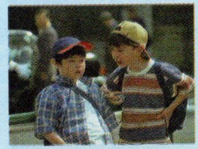
■福井美行先生平時負責多間軟件開發商的宣傳工作，又在幾本雜誌上主持有關專欄；其實他亦很關注華人遊戲界的動向哩！

## 「湯川專務」廣告三部曲

### 第一話 某街的聲音編



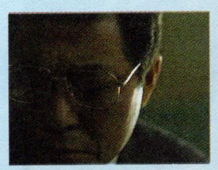
■有一天，SEGA專務湯川英一在街上偶然聽到兩個小孩子的話……



■「SEGA太老土了！」「PlayStation好玩得多啊！」



■湯川專務回公司質問公司的職員：「真的是那樣嗎？」，大家都無言以對。



■湯川專務深受打擊。

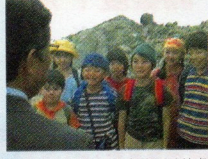
■湯川獨個兒到棒球場發洩。「可惡啊！」

■飲醉了的湯川在街上撞到一個小流氓，與他發生爭執，給打了一頓。

■回到家中，妻子見被打傷的湯川大吃一驚。

■「站起來吧！湯川專務。」

### 第二話 夢編



■一班小孩子告訴湯川他們覺得SEGA改變了。「SEGA是最有趣的！」



■「那叔叔就安心了。」



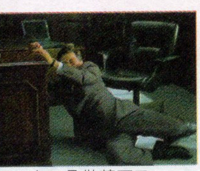
■小孩突然變成魔鬼。「哈哈哈，我們不需要SEGA了！回去玩PlayStation吧。」



■眼看小孩子長而去，湯川專務急忙追趕。



■地上忽然出現一道裂痕，湯川掉進裂痕中。



■原來只是做夢而已。



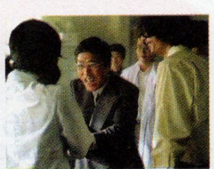


■秘書立即來問個究竟「專務……你不要緊吧？」

### 第三話 前進吧湯川專務編

■沮喪的湯川專務終於收到佳音。

■「Dreamcast終於完成了！」



■「辛苦大家了！」

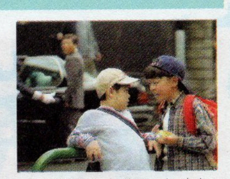


■湯川立即致電妻子報喜。「現在開始就要決一勝負了！」





■「那你以後不用在廣告中出場也可以了吧？」「……喔……」



■湯川再次在街上聽到孩子的聽音。「你不知道嗎？Dreamcast好利害的啊！」



■湯川聞言十分興奮。



■在Dreamcast的發表會上，湯川主持打酒筒預祝成功的儀式……





■可是卻給酒筒蓋彈回來的碎片擊中額頭。





# 「HYPER有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

## 接觸層面最廣泛的遊戲選舉

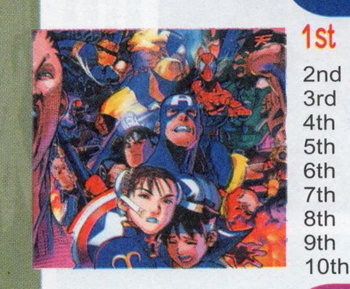
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

## HYPER 有腦 PlayStation 榜

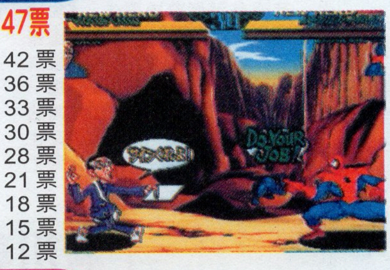
| 排名 | 遊戲 | 廠商 | 票數 |
|---|---|---|---|
| 1st | BEAT MANIA | KONAMI | 58票 |
| 2nd | METAL GEAR SOLID | KONAMI | 47 票 |
| 3rd | STREET BOARDERS | VICTOR | 45 票 |
| 4th | LEGAIA 傳説 | SCE | 39 票 |
| 5th | TOKI TOKI PRETTY LEAGUE | XING ENTERTAINMENT | 32 票 |
| 6th | 火星物語 | ASCII | 26 票 |
| 7th | 雷弩機兵 GUYBRAVE II | AXELA | 23 票 |
| 8th | 全超級機械人電視大百科 | BANPRESTO | 18 票 |
| 9th | POP 'N POP | TAITO | 12 票 |
| 10th | 御意見無用 II | KSS | 9 票 |



## HYPER 有腦 SATURN 榜



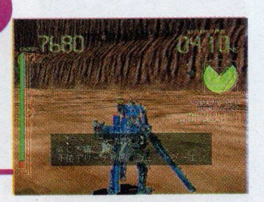
| 排名 | 遊戲 | 廠商 | 票數 |
|---|---|---|---|
| 1st | MARVEL SUPER HEROS VS. STREET FIGHTER | CAPCOM | 47票 |
| 2nd | LUNAR 2 ETERNAL BLUE | 角川書店／ESP／GAME ARTS | 42 票 |
| 3rd | 櫻大戰 2～求你別死去 | SEGA | 36 票 |
| 4th | 電車 GO！EX | TAKARA | 33 票 |
| 5th | 超級機械人大戰 F(完結編) | BANPRESTO | 30 票 |
| 6th | THE KING OF FIGHTERS 97 | SNK | 28 票 |
| 7th | CAPCOM GENERATION 第二集 魔界與騎士 | CAPCOM | 21 票 |
| 8th | STRIKER 1945 II | 彩京 | 18 票 |
| 9th | SHINNING FORCE III SCENARIO 3 冰壁之邪神宮 | SEGA | 15 票 |
| 10th | 魔導物語 | COMPILE | 12 票 |



## 你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



| 排名 | 遊戲 | 票數 | 開發度 | 廠商 |
|---|---|---|---|---|
| 1st | TO HEART | 47票 | 開發度？% | AQUA |
| 2nd | FINAL FANTASY VIII | 38 票 | 開發度 50% | SQUARE |
| 3rd | 王子復仇記 | 33 票 | 開發度 99% | SCEI |
| 4th | 超級機械人大戰 F | 26 票 | 開發度？% | BANPRESTO |
| ？ | ARMORED CORE～MASTER OF ARENA | ―― | 開發度？% | VICTOR |



## 你最期待的兩款 SATURN 遊戲



| 排名 | 遊戲 | 票數 | 開發度 | 廠商 |
|---|---|---|---|---|
| 1st | 拳皇'98 | 39票 | 開發度？% | SNK |
| 2nd | BIO HAZARD 2 | 35 票 | 開發度？% | CAPCOM |
| 3rd | 歡迎來到 PIA CARROT 2 | 27 票 | 開發度 100% | NEC INTER CHANNEL |
| 4th | ADVANCED VG 2 | 24 票 | 開發度？% | TGL |
| ？ | 櫻大戰 帝擊 GRAPH | ―― | 開發度？% | RED COMPANY |



## 你最喜愛的 N64 遊戲

| 排名 | 遊戲 | 票數 | 廠商 |
|---|---|---|---|
| 1st | 神奇計劃J | 37票 | ENIX |
| 2nd | 火炎之紋章 64 | 29 票 | 任天堂 |
| 3rd | 007 金眼睛 | 24 票 | 任天堂 |
| 4th | 實況足球 3 | 18 票 | KONAMI |
| 5th | LET'S SMASH | 17 票 | HUDSON S |



## 你最喜愛的遊戲人物

| 排名 | 人物 | 票數 |
|---|---|---|
| 1st | 八神庵 | 33票 |
| 2nd | 虹野沙希 | 27 票 |
| 3rd | 莉娜 | 25 票 |
| 4th | LEON | 13 票 |
| 5th | SNAKE | 7 票 |




## 你最喜愛的街機遊戲

| 排名 | 遊戲 | 票數 | 廠商 |
|---|---|---|---|
| 1st | 超剛戰記 | 22票 | CAPCOM |
| 2nd | SPIKE OUT | 19 票 | SEGA |
| 3rd | TIME CRISIS 2 | 15 票 | NAMCO |
| 4th | 街霸 3 2nd IMPACT | 9 票 | CAPCOM |
| 5th | 拳皇 98 | 5 票 | SNK |



## 日本雜誌《FAMILY 通 PS》11月13日號，讀者人氣榜

統計日期截至11月17日

| 今回 | 前回 | 遊戲名 | 製造商 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | FINAL FANTASY VII | SQUARE |
| 2 | 4 | BIO HAZARD 2 | CAPCOM |
| 3 | 3 | METAL GEAR SOLID | KONAMI |
| 4 | 2 | STAR OCEAN SECOND STORY | ENIX |
| 5 | 5 | GRAN TURISMO | SCE |



新城997 有腦事件簿    

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

# 接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

## 第85期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

**PS遊戲《POCKET FIGHTER》......... 1名**
張家恩Z670×××(1)

**《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報......5名**
陳藝麟Z711×××(1)
LOK KAM WAI Z167×××(7)
王志康Z858×××
DORIS CHOI NGA TING Z098×××(2)
曾楚希Z815×××(8)

**《STREET FIGHTER EX2》海報....... 5名**
SIN WAI TAT P024×××(8)
BRUCE Z794×××(A)
YEU MAN KIT Z085×××(0)
鄭智敏K174×××(A)
CHUNG KA LOK Z627×××(1)

**《SENTIMENTAL GRAFFITI》鎖匙扣 ....... 3名**
謝頌文Z610×××(7)
黃振浩Z644×××(5)
葉榮森Z409×××(2)

**《鐵拳2》鎖匙扣 ............................... 2名**
蔡寶偉Z168×××(1)
陳遨翔Z554×××(A)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

## 今期獎品

SONIC ADVENTURE VIDEO TAPE.............. 1名
CROC大貼紙 .............................................. 4名
CAPCOM 98' GAME海報 ............................ 5名
《TOKI TOKI PRETTY LEAGUE》海報........... 4名
《REAL ROBOT FINAL ATTACK》墊板 .......... 2名

### 合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

### 遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

## HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期:12月1日

姓名:____________________年齡:______
身份證號碼/護照號碼:__________ 聯絡電話:__________
地址:______________________________
______________________________
電郵地址:(如適用)______________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:______________ ______________
遊戲生產商:______________ ______________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:______________ ______________
遊戲生產商:______________ ______________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:______________ ______________
遊戲生產商:______________ ______________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:______________ ______________
遊戲生產商:______________ ______________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:______________ ______________
遊戲名稱:______________ ______________
遊戲生產商:______________ ______________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至11月19日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

### HYPER有腦遊戲榜

☐1.LUCKY LUKE (PS)
☐2.ZEUS CARNAGE HEART SECOND (PS)
☐3.怒之鐵劍 (PS)
☐4.MONEY IDOL EXCHANGER (PS)
☐5.THE心理GAME IV (PS)
☐6.FIFA WORLD CUP 98～法國總集編 (PS)
☐7.VAMPIRE SAVOR EX EDITION (PS)
☐8.MONSTERSEED (PS)
☐9.貓貓關係 (PS)
☐10.初戀情人節SPECIAL (PS)
☐11.歡迎來到家庭式餐廳 (PS)
☐12.CAPCOM GENERATION第4集～孤高之英雄 (PS/SS)
☐13.實況足球3FINAL VERSION (PS)
☐14.ANOTHER MIND (PS)
☐15.SMASH COURT 2 (PS)
☐16.POWER LEAGUE (PS)
☐17.破壞王 (PS)
☐18.BEAT MANIA (PS)
☐19.METAL GEAR SOLID (PS)
☐20.STREET BOARDERS (PS)
☐21.新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們 (SS)
☐22.REAL麻雀ADVENTURE (SS)
☐23.MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER (SS)
☐24.LUNAR 2 ETERNAL BLUE (SS)
☐25.櫻大戰2～求你別死去 (SS)
☐26.俄羅斯方塊64 (N64)

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。

# 新 GAME 時間表

## PlayStation

### 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 19日 | ■名偵探柯楠 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | R.TYPE DELTA | IREM SOFTWARE | 5800日圓 | STG |
| | RPG 創作室 3 ( THE BEST ) | ASCII | 2800日圓 | SLG |
| | TRUE LOVE STORY ( THE BEST ) | ASCII | 2800日圓 | AVG |
| | ADVAN Racing | ATLUS | 5800日圓 | RAC |
| | 童夢之野望 2 The Race of Champions | OZ CLUB | 6800日圓 | SLG |
| | 七星鬥神 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | SIMPLE 1500 系列 Vol.5 The 圍棋 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 系列 Vol.6 The 花札 | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 系列 Vol.7 The CARD | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 系列 Vol.8 The SOLITAIRE | CULTURE PUBLISHERS | 1500日圓 | TAB |
| | 神氣十足組 2 | 講談社 | 4300日圓 | PUZ |
| | 武戲 | KONAMI | 5800日圓 | FIG |
| | G-POLICE | SCE | 6800日圓 | STG |
| | MONSTER FARM (THE BEST) | TECMO | 2800日圓 | SLG |
| | Juggernaut~戰慄之門~ | TONKIN HOUSE | 6800日圓 | AVG |
| | BALL DELAND | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA (THE BEST) | FROM SOFTWARE | 2800日圓 | ACT |
| 26日 | WIZARD'S HARMONY R | ART SYSTEM WORKS | 5800日圓 | AVG |
| | 好奇心是殺貓？ | ACSII | 5800日圓 | AVG |
| | ZIGZAG BALL | UPSTAR | 5800日圓 | ACT |
| | WAKU WAKU 排球 | ATENA | 4800日圓 | SPT |
| | MISSLAND 2 | ALTRON | 5800日圓 | AVG |
| | Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名) | IMAGINEER | 4800日圓 | ACT |
| | EXDOUS GUILTY | IMADIO | 5800日圓 | AVG |
| | EXDOUS GUILTY (限定版) | IMADIO | 7800日圓 | AVG |
| | COOL BOARDERS3 | WARP SYSTEM | 5800日圓 | SPT |
| | FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98 | XING ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | EURASIA EXPRESS 殺人事件 | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | ROCKMAN X 4 (THE BEST) | CAPCOM | 2800日圓 | ACT |
| | TOYS DREAM | KSS | 5800日圓 | SLG |
| | 凝望騎士 R 大冒險編 | KONAMI | 5800日圓 | AVG |
| | TETRIS PLUS ( 廉價版) | JALECO | 2800日圓 | PUZ |
| | 1 on 1 | CHILDA | 5800日圓 | SPG |
| | POPOROGUE 王子復仇記 | SCEI | 5800日圓 | RPG |
| | 雪割之花 | SCE | 4800日圓 | AVG |
| | D2 漫畫 魯邦三世 | DAIKI | 2300日圓 | ETC |
| | D2 漫畫 狙擊 13 (1) 加拉路之野望 | DAIKI | 2300日圓 | ETC |
| | D2 漫畫 狙擊 13 (2) 見不到的軍隊 | DAIKI | 2300日圓 | ETC |
| | TALES OF DESTINY (THE BEST) | NAMCO | 價格未定 | RPG |
| | LIBEROG RANDE | NAMCO | 5800日圓 | SPT |
| | ■ SERIAL EXPERIMENTS LAIN | PIONEER LDC | 5800日圓 | SLG |
| | FAST KISS 物語 | HUNEX | 5800日圓 | AVG |

### 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月3日 | ■多拉A夢 大雄與復活之星( 復刻版) | EPOCH 社 | 2800日圓 | ACT |
| | ■ SOUND NOVEL EPISODE 2 螻蛄鼠之夜 特別篇 | TUNE SOFT | 4800日圓 | AVG |
| | ■久遠之絆 | HORK | 5800日圓 | AVG |
| | ■最強東大將棋 | 每日 COMMUNICATION | 6800日圓 | ETC |
| | THE FAMILY RESTAURANT | ARTDING | 5800日圓 | SLG |
| | 前進吧!海賊 | ARTDING | 5800日圓 | SLG |
| | ■大戰略 MASTER COMBAT | OZ CLUB | 6800日圓 | SLG |
| | CAPCOM GENERATION~ 第 5 集 格鬥家們 ~ | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | 玉繭物語 | 元氣 | 5800日圓 | RPG |
| | 三國誌 RETURNS (KOEI 定番系列) | KOEI | 1980日圓 | SLG |
| | 信長之野望 RETURNS (KOEI 定番系列) | KOEI | 1980日圓 | SLG |
| | DANCE !DANCE !DANCE ! | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| | HARD EDGE | SUNSOFT | 5800日圓 | AVG |
| | OUTLIVE Be Eliminate Yesterday (SUN COLLECT BEST) | SUNSOFT | 2800日圓 | SLG |
| | STONE WALKERS (SUN COLLECT BEST ) | SUNSOFT | 2800日圓 | ETC |
| | SPACE INVADER 2000 | TAITO | 2000日圓 | STG |
| | R4-RIDGE RACER TYPE4- | NAMCO | 5800日圓 | RAC |
| | R4-RIDGE RACER TYPE4- 連手專用掣 | NAMCO | 7980日圓 | RAC |
| | 橫越美國 ULTRA QUIZ 復刻版 | VICTOR SOFT | 2800日圓 | TAB |
| | ★KLAYMEN KLAYMEN ( THE BEST ) | RIVERHILL SOFT | 2800日圓 | ACT |
| 10日 | ■佐久馬式人生遊戲 | TAKARA | 5800日圓 | TAB |
| | ■學校創作室!!2 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SLG |
| | ★SOUL MASTER (KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | 三國誌英傑傳 ( KOEI THE BEST ) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | 七個之秘館 ( KOEI THE BEST ) | KOEI | 2800日圓 | AVG |
| | 提督之決斷 (KOEI THE BEST) | KOEI | 2800日圓 | SLG |
| | WONDER TREK | SCE | 5800日圓 | ACT |
| | 花札 REAL 3D | SOLAN | 4800日圓 | ETC |
| | 電車 GO !2 | TAITO | 5800日圓 | SLG |
| | ★政治遊戲! POTASTAS (復刻版) | DAZU | 2800日圓 | SLG |
| | LUCIFFER RING | 東芝 EMI | 5800日圓 | ACT |
| | LORD MONARCH~ 新・佳亞王國記 ~ | 東芝 EMI | 5800日圓 | SLG |
| | BOMBER MAN | HUDSON | 5800日圓 | ACT |
| | 超級機械人大戰 F | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | TSUMU | HECT | 4800日圓 | PUZ |
| | MAVI BABY STORY | POLOS | 5800日圓 | SLG |
| | 悠久幻想曲 ensemble | MEDIA WORKS | 3800日圓 | AVG |
| 17日 | ■ RING RISE | ASCII | 5800日圓 | ACT |
| | ■新世代機械人戰記 BRAVE SAGA | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | ★新世代機械人戰記 BRAVE SAGA 初回生產仕樣 BRAVE CHARGE BOXES | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | ■蒸氣機關車運轉 SIMULATION | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | ■ Hello kitty white Present | HUDSON | 5800日圓 | PUZ |
| | ■ LUNATIC DAWN 3 | ARTDING | 5800日圓 | RPG |
| | 認定王 岡田敏之詰將棋教室 | ASCII | 4800日圓 | AVG |
| | THOUSAND ARMS | ALTUS | 6800日圓 | RPG |
| | 西陣彈珠天國 Vol.3 | KSS | 5800日圓 | ETC |
| | 開心麻雀 | KOEI | 3900日圓 | TAB |
| | MONSTER ★ RACE | KOEI | 4800日圓 | RAC |
| | ■ BOYS BE...2nd Season | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN '98-99' | KONAMI | 5800日圓 | SPT |
| | ACTUA ICE HOCKEY | KONAMI | 4800日圓 | SPT |
| | 幻想水滸傳 II | KONAMI | 6800日圓 | RPG |
| | 必殺彈珠 STATION 3~ 很多原始人 ~ | SUNSOFT | 價格未定 | ETC |
| | EHRGEIZ | SQUARE | 5800日圓 | FIG |
| | CRASH BANDICOOT 3~ 噗!世界一周 ~ | SCE | 4800日圓 | ACT |
| | Fighting Eyes | SOLAN | 5800日圓 | ETC |
| | ★梅澤由香里之對局圍棋 平城棋院 2 | DAIKI | 6800日圓 | TAB |
| | THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之 MENU | HUMAN | 5800日圓 | SLG |
| | 雀牌遊戲 ' 99 | MEDIA RING | 5800日圓 | TAB |
| 23日 | ■ BEAT MANIA APPEND 3rd Mix | KONAMI | 2800日圓 | ETC |
| | ■ BATTLE 昆虫傳 | JALECO | 5800日圓 | ACT |
| | TOWER DREAM 2 | ACCELER | 5800日圓 | ETC |
| | EVE The Lost One | IMADIO | 7800日圓 | AVG |
| | STREET FIGHTER ZERO 3 | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | 陸行島不思議迷宮 2 | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | 2999 年之遊戲小子 | SCE | 2000日圓 | ETC |
| | POCKET DUNGEON( POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 2800日圓 | RPG |
| | TALES OF PHANTASIA | NAMCO | 5800日圓 | RPG |
| | 桃太郎傳說 | HUDSON | 5800日圓 | RPG |
| | SILENT MOBIUS ~ 幻影之墮天使 ~ | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | SLG |
| | CIVILIZATION | HUMAN | 5800日圓 | SLG |
| | MISANA FALSE | HUMAN | 5800日圓 | AVG |
| 下旬 | DUKE NUKEM | KING RECORD | 5800日圓 | ACT |
| 12月 | ■加油伍右衛門 來吧戀愛!繚繁一家之黑影 | KONAMI | 6800日圓 | ACT |
| | ■日本職業麻雀聯盟承認 THE 職業麻雀 免許皆傳 | NAXAT | 5800日圓 | TAB |
| | ■ PITFALL 3D | VICTOR SOFT | 5800日圓 | ACT |
| | 100 萬日圓問答獵人 | 富士通電腦系統 | 價格未定 | ETC |
| | ■職業麻雀極 PLUS 2 | ATENA | 4800日圓 | TAB |
| | THEME AQUARIUM | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SLG |
| | 釣道 ~ 溪流 • 湖編 ~ | OZ CLUB | 5800日圓 | SLG |
| | 真髓・圍棋仙人 | J・WING | 8900日圓 | TAB |
| | I.Q. FINAL | SCE | 4800日圓 | PUZ |
| | 超喜歡電車 | TOMY | 7800日圓 | SLG |
| | 瑪魯王國的公仔公主 | 日本 SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |
| | ★實況 POWERFUL 棒球 '98 決定版 | KONAMI | 價格未定 | SPT |

### 玖捌年冬

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年冬 | 鍊金術士 2 | GUST | 5800日圓 | SLG |
| | 水族館 PROJECT | TEICHIKU | 5800日圓 | SLG |
| 98年 | ASH TO ASH（暫名） | E3 STUFF | 價格未定 | FIG |
| | MEREMANOID | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | 被狙擊的街 | KAJ | 價格未定 | SLG |
| | Final One~into the mind~ | GMF | 5800日圓 | ACT |
| | H.A.E~BEELZEBUB~ | GMF | 5800日圓 | RAC |
| | LOVE GAME'S plus（暫名） | Tears | 價格未定 | SPT |
| | 爆彈小子（暫名） | Tears | 價格未定 | ACT |
| | WELT OF EASTORIA | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | DEAR FRIENDS | VISUAL ART | 5800日圓 | SLG |
| | 海市蜃樓迴廊 | PLAY STAGE | 5800日圓 | AVG |

### 今冬發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 今冬發售 | ■ PAMUTAUN | 每日 COMMUNICATION | 4800日圓 | 不詳 |
| | To Heart | AQUA | 價格未定 | AVG |
| | UFO | ASCII | 價格未定 | 不詳 |
| | WIZARDRY ～ DIMGUIL ～ | ASCII | 6800日圓 | RPG |
| | SNOW BOARD KIDS PLUS | ALTUS | 5800日圓 | SPT |
| | 黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~ | GUST | 5800日圓 | RPG |
| | THE BISTRO | SYSCOM ENTERTAINMENT | 5800日圓 | SLG |
| | FINAL FANTASY VIII | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | SAKADIA | SCE | 價格未定 | AVG |
| | 邂逅相愛 | SME | 5800日圓 | SLG |
| | 怪物農場 2 | TECMO | 5800日圓 | SLG |
| | GUNGHO BRIGADE | TOMY | 5800日圓 | SLG |
| | 機動戰士高達 馬沙之逆襲 | BANDAI | 6800日圓 | ACT |
| | MACROSS VF-X2 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | STG |

### 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年1月7日 | 超級英雄作戰 | BANPRESTO | 6800日圓 | RPG |
| | TNT ( The Next TETRIS ) | BPS | 4800日圓 | PUZ |
| 1月14日 | ★CINEMA 英會話系列 Vol.1 不要去天國,爸爸 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | DEEP FREEZE | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| | 做吧! GAME CENTRE | 翔冰社 | 5800日圓 | SLG |
| 1月21日 | ■美少女夢工場 GO!GO!公主 | NINELIVES | 5800日圓 | SLG |
| 1月28日 | ★GUGU TROPS | ENIX | 5800日圓 | SLG |
| | FAVORITE DEAR | NEC INTER CHANNEL | 5800日圓 | 不詳 |
| | CLICK MEDIC | SME | 5800日圓 | TAB |
| | ★PACHINSLOT 帝王 | MEDIA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | TAB |
| 1月下旬 | ■貓侍 | HUMAN | 6300日圓 | AVG |
| | ■ LANGRISSER IV & V FINAL EDITION | MASIYA | 6800日圓 | SLG |
| | Palor! PRO 5 彈珠實機模擬遊戲 | 日本 TELNET | 5200日圓 | SLG |
| | DIGIMON WORLD | BANDAI | 5800日圓 | SLG |
| | MASIYA BEST LANGRISSER I & II | MASIYA | 2800日圓 | SLG |
| 99年1月 | ■ BASS LANDING | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | ■ BASS LANDING (連釣魚手掣版) | ASCII | 9990日圓 | SLG |
| | ■ BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO | INCREMENT P | 5800日圓 | RAC |
| | ■ TRUE LOVE STORY 2 | ASCII | 6800日圓 | FIG |
| | ■魔導霸士 修安 | ASCII | 6800日圓 | 不詳 |
| | ★BACKGAMMON | ALTRON | 5800日圓 | TAB |
| | 遊戲軟件創作室 | IMAGINEER | 5800日圓 | SLG |
| | 快刀亂麻 雅 | IMADIO | 價格未定 | ACT |
| | 神氣十足組 3 ~ 感覺 BETTER~ | 講談社 | 4300日圓 | PUZ |
| | 頭文字 D | 講談社 | 5800日圓 | RAC |
| | 打麻雀! | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | BUBBLE GUN KID | TAKARA | 5800日圓 | STG |
| | PINOCHIA 之造夢 | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | SOUND NOVEL EPISODE3 街～命運的交匯點 | TUNE SOFT | 5800日圓 | AVG |
| | 成為魔法師的方法 | TGL | 6800日圓 | ARPG |
| | 小角色遊戲 銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO | 德間書店 | 4800日圓 | TAB |
| | 日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編 | NAXAT | 4800日圓 | TAB |
| | 聖龍傳說(暫稱) | BAP | 5800日圓 | ACT |
| | BLOODY ROAR 2- BRINGER OF THE NEW AGE- | HUDSON | 價格未定 | FIG |
| | ECSAFORM | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | SRPG |
| | ★去吧 FLY FISHING | VICTOR SOFT | 5800日圓 | SPT |
| | ★指揮德國空軍 | VICTOR SOFT | 5800日圓 | STG |
| | 封神領域 Eretzvaju | yuKE'S | 5800日圓 | ACT |
| | REFRAIN LOVE 2 | RIVERHILL SOFT | 6800日圓 | AVG |
| 2月4日 | ■維新之嵐 幕末志士傳 | KOEI | 7800日圓 | SLG |
| | HEART OF DARKNESS | SAMMY | 5800日圓 | AVG |
| 11日 | CYBER 大戰略 ~ 出擊!春風戰隊 ~ | SYSTEM SOFT | 6800日圓 | SLG |
| 12日 | ■ ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 | KOEI | 7800日圓 | SLG |
| | ■ ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| 25日 | ■後夜祭 | 翔泳社 | 價格未定 | AVG |
| | 立體忍者活劇 天誅 忍凱旋 | SME | 4800日圓 | ACT |
| | ■ SONATA | TEEN AND E SOFT | 6800日圓 | 不詳 |
| | ★目標!名門棒球部 | DUST | 5800日圓 | SPT |
| 2月下旬 | 寢台列車 (暫稱) | VISIT | 5800日圓 | 不詳 |
| | THE AIRS | PACK IN SOFT | 5800日圓 | 不詳 |
| 2月 | ■空母戰記 | UNBALANCE | 價格未定 | 不詳 |
| | ■天下統一 | UNBALANCE | 5800日圓 | SLG |
| | ■麻雀俱樂部 | 彩京 | 價格未定 | TAB |
| | ■ POCKET MUU MUU( POCKET STATION 專用 CD-ROM) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱 ) | ARIKA | 價格未定 | PUZ |
| | RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~ | WARP SYSTEM | 價格未定 | 不詳 |
| | ★TOMB RAIDER 3 | ENIX | 價格未定 | ACT |
| | MONSTER COLLECTION（暫名） | 角川書店 | 價格未定 | 不詳 |
| | CARDUEL SPEICAL | GAPS | 5800日圓 | RAC |
| | 感應少年 EIJI | 講談社 | 5800日圓 | 不詳 |
| | BIKU BIKU 仙太郎 ~ 方塊餐 ~(暫稱) | 講談社 | 4800日圓 | PUZ |
| | ★CINEMA 英會話 Vol.2 INTERCEPTER | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | ★OPTION TURING CAR BATTLE 2 | JALECO | 價格未定 | RAC |
| | ■ SOUND NOVEL EPISODE 1 弟切草 蘇生篇 | TUNE SOFT | 4800日圓 | AVG |
| | ■對戰!!DREAM CIRCUS (暫稱) | TGL | 價格未定 | RAC |
| | 店 DE 店主 | TECNO SOFT | 價格未定 | SLG |
| | 小基洛的 PRINT CLUB 大作戰 | TOMY | 5800日圓 | 不詳 |
| | TURNING POINT | NAXAT | 5800日圓 | 不詳 |
| | ■火魅子傳 戀解 | 博報堂 | 5800日圓 | SLG |
| | 宇宙戰艦大和號 (暫稱) | BANDAI | 6800日圓 | 不詳 |
| | ARMORED CORE MASTER OF ARENA | FROM SOFTWARE | 5800日圓 | ACT |
| | 悠久幻想曲 ensemble vol.2 | MEDIA WORKS | 3800日圓 | ACT |
| | WORLD NEVERLAND 2 | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| | ★魔女們之睡眠 - 復活祭 - | PACK IN SOFT | 3800日圓 | AVG |
| | ★建設機械 SIMULATOR 充滿 KENKI | 富士通電腦系統 | 價格未定 | SLG |
| 3月 | ■嬴莉安斯 | ASCII | 價格未定 | AVG |
| | 完全怪物世界 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RPG |
| | 1970 年代風機械人動畫 P-X 俠 | AROMA | 價格未定 | STG |
| | 鬼眼城 | 講談社 | 5800日圓 | AVG |
| | ★CINEMA 英會話 Vol.3 嵐之丘 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | ■決定!英雄學園!! | CSC MEDIA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 小巨人 MICROMAN | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR | 東芝 EMI | 5800日圓 | SLG |
| | CAPTAIN LOVE | 東芝 EMI | 6800日圓 | 不詳 |
| | 超級機械人大戰 F 完結編 | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | 全日本摔角(暫題) | HUMAN | 價格未定 | SPG |
| | VIRUS THE BATTLE FIELD | POLYGRAM | 4800日圓 | 不詳 |
| | ★超時空要塞 MARCOSS 可有記超愛 | BANDAI VISUAL | 6800日圓 | STG |
| 4月上旬 | THE NOVELS | VISIT | 價格未定 | AVG |
| 4月 | ★CINEMA 英會話 Vol.4 BOYS LIVE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| 5月 | ★CINEMA 英會話 Vol.5 ZOMBIE | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | 驚天危機! | 德間書店 | 5800日圓 | AAVG |
| 6月 | ★CINEMA 英會話 Vol.6 愛之果 | SUCCESS | 6800日圓 | ETC |
| | PRESSURE ZONE | TAKI 工房 | 價格未定 | ACT |
| 7月 | ★DINO BREEDER another progress | J・WING | 5800日圓 | SLG |
| 8月下旬 | 閉鎖病院(暫題) | VISIT | 價格未定 | 不詳 |
| 99年春 | ■ TANK SIMULATOR ( 暫稱 ) | ASCII | 價格未定 | SLG |
| | ■ PRUMUI PRUMUI | CULTURE PUBLISHERS | 價格未定 | ARPG |
| | ATHENA--Awakening From The Ordinary Life～ | SNK | 價格未定 | AVG |
| | Knights of GENESIS | escot | 價格未定 | SRPG |
| | PIXY GARDEN | escot | 價格未定 | SLG |
| | SHALE BLAKER | NEC INTER CHANNEL | 價格未定 | 不詳 |
| | BURGER BURGER 2 ( 暫稱 ) | GAPS | 5800日圓 | SLG |
| | 搖滾都市 OSAKA | KING RECORD | 6800日圓 | SLG |
| | Zill O'll | KOEI | 6800日圓 | RPG |
| | 心緒不寧之預感 (暫稱) | 講談社 | 價格未定 | AVG |
| | ★DANCING BLADE 任性桃天使!~tears of EDEN~ (暫稱) | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | SILENT HILL | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 想見你......your smiles in my heart | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | GRINT GRITTER | KONAMI | 價格未定 | TAB |
| | 心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | WUN WUN DIARY（暫名） | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | 聖少女艦隊 VIRGIN FLEET | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | MOTO KIDS | SYSCOM ENTERTAINMENT | 價格未定 | STG |
| | SAGA FRONTIER 2 | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | 陸行鳥比賽 | SQUARE | 價格未定 | RAC |
| | CAPA (暫稱) | SCE | 價格未定 | 不詳 |
| | 往哪裡也在一起 | SCE | 價格未定 | 不詳 |
| | 給有一天會重遇的未來 | SME | 價格未定 | 不詳 |
| | 裝甲騎兵 2 (暫稱) | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER | TAKARA | 6800日圓 | SLG |
| | ★FARLAND SAGA 時之道標 | TGL | 價格未定 | SLG |
| | RESTAURANT DREAM | TEICHIKU | 價格未定 | SLG |
| | ★DRAGON BUYER | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | ■ PUZZLE DE BOWLING | 日本 SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| | ★人鳥流 | 日本 SYSTEM | 價格未定 | 不詳 |
| | LEADING JOCKEY' 99 | HARVEST ONE | 價格未定 | SLG |
| | 新世紀 GPX 高智能方程式 ( 暫稱 ) | VAP | 5800日圓 | RAC |
| | BASS RISE (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | 百萬馬王 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | 追逐時間之少女 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | 釣鱸魚去! | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| | FISHERS ROAD (暫稱) | BBS | 5800日圓 | SLG |
| | ETERNAL CHAIN | VICTOR SOFT | 價格未定 | AVG |
| | DEVICEREIGN | MEDIA WORKS | 5800日圓 | 不詳 |
| | 戰船大和號 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | STG |
| | 幻想記 | UNBALANCE | 價格未定 | 不詳 |
| 99年夏 | 海底人的休息日 2 (暫稱) | ARTDING | 價格未定 | 不詳 |
| | 瑪利亞 2~ 受胎告知之謎 ~ | AXELA | 價格未定 | AVG |
| | LITTLE LOVERS | NTT 出版 | 6800日圓 | AVG |
| | 機動警察 THE GAME（暫名） | BANDAI VISUAL | 價格未定 | AVG |
| 99年秋 | ■ GALLOP RACER 3 | TECMO | 價格未定 | RAC |
| 99年 | 實戰彈珠必勝法!2 (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | ETC |
| | STAR IXIOM | NAMCO | 價格未定 | STG |

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

# SATURN

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12日 | CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| 19日 | STREET FIGHTER ZERO 2 DASH( SATURN COLLECTION ) | CAPCOM | 2800日圓 | FIG |
| | 七星鬥神 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | she'sn | KID | 6800日圓 | AVG |
| | 全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA ( SATURN COLLECTION ) | SEGA | 2800日圓 | SPT |
| | SIDE POCKET 3 (SATURN COLLECTION ) | DATA EAST | 2800日圓 | SPT |
| 26日 | GRANDIA ( MEMORIAL PACKAGE ) | GAME ARTS | 4200日圓 | RPG |
| | IDOL 雀士 限定版 | JALECO | 7800日圓 | TAB |
| | FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~ | DAIKI | 6800日圓 | AVG |
| | e'tude prologue～心動～ | 拓洋興業 | 5800日圓 | AVG |
| | SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3 | TEL 研究所 | 5800日圓 | TAB |
| | SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3 BONUS PACK | TEL 研究所 | 6800日圓 | TAB |
| | BALL DELAND | BANPRESTO | 6800日圓 | SLG |
| | WIZARDRY RALGAMIN SAGA | LOCUS | 5800日圓 | RPG |

## 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月3日 | ■續 初戀物語~修學旅行~ | 德間書店 INTERMEDIA COMPANY | 7800日圓 | AVG |
| | CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們 | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | WINNINGPOST PROGAME'98 | KOEI | 6800日圓 | SLG |
| | MY FAIR LADY~VIRTUAL 麻雀 II~ | MICRONET | 8800日圓 | TAB |
| 10日 | ■NOEL 3 | PIONEER LDC | 8900日圓 | AVG |
| | ■琉璃色之雪 | KID | 6800日圓 | AVG |
| | 仙窟活龍大戰 (SATURN COLLECTION) | NEVERLAND COMPANY | 2800日圓 | SLG |
| | 悠久幻想曲 ensemble | MEDIAWORKS | 3800日圓 | AVG |
| 17日 | ■麻雀俱樂部 | 彩京 | 5800日圓 | TAB |
| | FARLAND SAGA 時之道標 | TGL | 6800日圓 | SRPG |
| | FARLAND SAGA 時之道標 (限定版) | TGL | 7800日圓 | SRPG |
| 23日 | ■Girl Doll Toy | GUST | 6800日圓 | AVG |
| | ■6 Inch MY DARING | KID | 5800日圓 | AVG |
| | ■ROOM MATE W | DATAM POLYSTAR | 6800日圓 | AVG |
| | ★LANGRISSER TRIBUTE | MASIYA | 9800日圓 | SLG |
| | ■櫻大戰 帝擊 GRAPH | SEGA | 4800日圓 | ETC |
| | 職業麻雀指南 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| 12月 | DERBY STALLION ( 暫稱 ) | ASCII | 6800日圓 | SLG |
| | ROCKMAN X4 (SATURN COLLECTION) | CAPCOM | 2800日圓 | ACT |

## 玖捌年秋

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年秋 | WORTH WARS | ELF | 價格未定 | RPG |
| | MILLENNIUM FIRE | BANDAI | 5800日圓 | STG |

## 玖捌年冬

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年冬 | 七間秘館 戰慄之微笑 | KOEI | 7800日圓 | ETC |

## 玖捌年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年 | 莫烈嘉之城 | PIONEER LDC | 6800日圓 | ARPG |

## 今冬發售

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 今冬發售 | FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用) | NEC INTER CHANNEL | 7200日圓 | SLG |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年1月 | ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION) | CAPCOM | 2800日圓 | ACT |
| 99年2月 | 悠久幻想曲 ensemble vol.2 | MEDIAWORKS | 3800日圓 | AVG |
| 3月 | ★由 KISS 開始…… | KID | 價格未定 | AVG |
| 99年春 | SYNCHRONICITY | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | THE RUINS | A.D.M. | 價格未定 | AVG |
| | ■心跳回憶劇場系列 VOL.3 出發之詩 | KONAMI | 價格未定 | AVG |
| | DEVICEREIGN | MEDIAWORKS | 5800日圓 | SLG |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | 英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA | OMEGA SOFT | 價格未定 | SLG |
| | MONSTER MAKER 神聖匕首 | NEC INTER CHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| | J LEAGUE EXCITE STAGE V1 | EPOCH社 | 價格未定 | SOC |
| | 神罰 人生的意味 | GAINAX | 價格未定 | SLG |
| | D & D COLLECTION | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | 魂斗羅~戰爭之遺產~ | KONAMI | 價格未定 | ATC |
| | SONIC THE FIGHTERS（暫名） | SEGA | 價格未定 | FIG |
| | 開運！甚麼也可鑑定團 | TV東京 | 5000日圓 | ETC |
| | REQUIEM | 日本 ARTO MEDIA | 價格未定 | 不詳 |
| | SUPER 301 S.Q.(暫名) | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| | U.S. DRUG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| | 海鷗大作戰 | VING | 價格未定 | SLG |
| | "BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」" | VING | 5800日圓 | SLG |
| | 制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~ | AROMA | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 1 | RAY FORCE | 價格未定 | SLG |
| | STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭 | RAY FORCE | 價格未定 | ACT |
| | STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰 | RAY FORCE | 價格未定 | RPG |

# NINTENDO 64

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 27日 | WRECTRESS | IMAGINEER | 5800日圓 | ACT |
| | KNIFE EDGE | KEMCO | 6980日圓 | STG |
| | 河川釣魚 64 | PACK IN SOFT | 6800日圓 | RPG |

## 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月2日 | 瑪利奧的漂亮相片 | HAGIWARA SYSCOM | 9800日圓 | ETC |
| 4日 | GETTER LOVE!! | HUDSON | 6800日圓 | TAB |
| 6日 | ■BANJO 與 KAZOOIE 之大冒險 | 任天堂 | 6800日圓 | ACT |
| 11日 | 飛龍之拳 STADIUM SD VERSION | CULTURE BRAIN | 6480日圓 | ACT |
| | BUCK BUMBLE | UBI SOFT | 價格未定 | STG |
| 12日 | ■比格治健康嗎（暫名） | 任天堂 | 9800日圓 | ETC |
| 18日 | ■AI 將棋 3 | ASCII | 7800日圓 | TAB |
| | ■求求你怪獸 | BOTTOM UP | 6980日圓 | RPG |
| | KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING | KEMCO | 6980日圓 | RAC |
| | ★F-1 世界格蘭披治 | 任天堂 | 5800日圓 | RAC |
| | MARIO PARTY | 任天堂 | 5800日圓 | ACT |
| 23日 | 加油伍右衛門 | KONAMI | 7800日圓 | ACT |
| 24日 | ■爆笑人生 64 目標！邀覇王 | TAITO | 6800日圓 | TAB |
| 25日 | ★CHAMELEON TWIST 2 | 日本 SYSTEM SUPPLY | 6300日圓 | ACT |
| 26日 | 新日本職業摔角 鬥魂炎導 2 | HUDSON | 價格未定 | SPT |
| 中旬 | ■叮噹 2 大雄與光之神殿 | EPOCH社 | 6800日圓 | ACT |
| 12月 | ZOOL 魔獸使傳説 | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | SNOW SPEEDER | IMAGINEER | 價格未定 | RAC |
| | FIGHTING CUP | IMAGINEER | 價格未定 | FIG |
| | PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | ACT |

## 玖捌年冬

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 98年冬 | EXTREME G2 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber | QUEST | 價格未定 | SLG |

## 玖捌年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 今冬發售 | ■TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱) | KEMCO | 6980日圓 | RAC |
| | DUAL LORD 2（暫名） | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | J LEAGUE TACTICS SOCCER | ASCII | 7800日圓 | SPG |
| 99年1月下旬 | Parlor! PRO64 彈珠機 | 日本 TELNET | 價格未定 | ETC |
| 88年2月26日 | ■WIN BACK | KOEI | 7800日圓 | ACT |

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2月上旬 | 牧場物語 2 | PACK IN SOFT | 6800日圓 | SLG |
| 3月 | ■64 大相撲 2 | BOTTOM UP | 價格未定 | SPT |
| 99年春 | ■惡魔城 杜拉基拉默示錄 | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ■LAP LIMIT | SETA | 價格未定 | RAC |
| | SHADOW GATE 64 ( 暫稱 ) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | 新世紀福音戰士 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | TONIC TROUBLE | UBI SOFT | 價格未定 | 不詳 |
| | RAYMAN 2 ( 暫稱 ) | UBI SOFT | 價格未定 | ACT |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 未定 | 超 SNOW BOARD KIDS | ATLUS | 價格未定 | SPT |
| | EL TILL（暫名） | IMAGINEER | 價格未定 | RPG |
| | 超空間夜間職業棒球王 2 | IMMAGINEER | 6800日圓 | SPT |
| | ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SPT |
| | 職業指南麻雀[兵] | CULTURE BRAIN | 6980日圓 | TAB |
| | 走吧 我的馬 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | RAC |
| | 忍者亂太郎 64 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ACT |
| | GI STABLE | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | SILENT SUMMER STORIES | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | HIGH BRIDE HAVEN（暫名） | KONAMI | 價格未定 | ARPG |
| | Cu-On-Pa | T&E SOFT | 價格未定 | PUZ |
| | MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 卡比的 AIR RIDE（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | CABBAGE | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 哥爾夫球（暫名） | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | CONKA'S QUEST(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | SIMCITY 64（暫名；64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | 超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | 煞爾達傳説 DD（暫名；64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| | 火焰之紋章 64 | 任天堂 | 價格未定 | SLG |
| | POCKETMON SNAP(64DD 專用) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用） | 任天堂 | 價格未定 | ETC |
| | 大亂鬥 SMASH BROTHERS | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | 64 WARS | HUDSON | 價格未定 | SLG |
| | ROBOT PON COT | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| | 金田一少年之事件簿（暫名） | HUDSON | 價格未定 | AVG |

# NEO-GEO

## 拾貳月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12月23日 | THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM) | SNK | 6800日圓 | FIG |
| 發售日未定 | 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版) | SNK | 未定 | FIG |
| | 幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM版) | SNK | 價格未定 | FIG |

# NEO-GEO POCKET

## 拾壹月

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11月20日 | 將棋之達人 | SNK | 3500日圓 | TAB |
| 26日 | POCKET SPORT 系列 BASEBALL STARS | SNK | 3800日圓 | SPT |
| 11月 | 通信四人打 每處也是麻雀 | SNK | 3500日圓 | TAB |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | NEO · DERBY CHAMP(暫稱) | SNK | 價格未定 | SLG |
| | BIOMOTOR UNITRON(暫稱) | SNK | 價格未定 | AVG |
| | PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱) | SNK | 價格未定 | PUZ |
| | PASSIVE SONAR(暫稱) | SNK | 價格未定 | SLG |
| | POCKET CASINO 系列 NEO · CHERRY MASTER(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO 系列 NEO · 21(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO 系列 NEO · DRAGONS WORLD(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO 系列 NEO · BACCARA(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET CASINO 系列 NEO · MYSTERY BONUS(暫稱) | SNK | 價格未定 | TAB |
| | POCKET 格鬥系列 侍魂(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | POCKET 格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | POCKET 格鬥系列 月華之劍士(暫稱) | SNK | 價格未定 | FIG |
| | METAL SLUG(暫稱) | SNK | 價格未定 | STG |

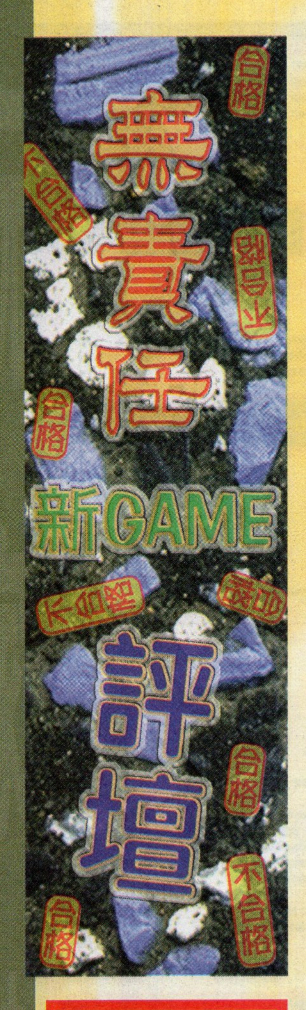
# WONDER SWAN

## 玖玖年

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99年3月 | WONDER 上海 (暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| 99年春 | 麻雀登龍門 (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | TAB |
| | 三國志 (暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 信長之野望 (暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 去釣魚! (暫稱) | COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT | 價格未定 | SPT |
| | NICE SHOT (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | SPT |
| | RADAR GAME (暫稱) | SAMMY | 價格未定 | TAB |
| | PUZZLE BUBBLE | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | 忍者查查丸 (暫稱) | JALECO | 價格未定 | ACT |
| | 電車 GO! (暫稱) | TAITO | 價格未定 | SLG |
| | 鬥魂烈傳 (暫稱) | TOMMY | 價格未定 | SPT |
| | 古羅羅亞 (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | ACT |
| | FAMISTAR (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | 子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | 鐵拳 (暫稱) | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | WAVE RAID (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | CHAOS GEAR (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | 陸行鳥不思議迷宮 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RPG |
| | DIGITAL MONSTER (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | FLASH~數字之鐵人~(暫稱) | 光文社 | 價格未定 | SLG |
| | 菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱) | 光文社 | 價格未定 | TAB |
| | 新世紀福音戰士 / 使徒 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SRPG |

## 發售未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 發售日未定 | 東京魔人學園符咒封錄 (暫稱) | ASMIK EARTH ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| | GUN PEY (暫稱) | COTO | 價格未定 | PUZ |
| | SPACE INVADER | SUNSOFT | 價格未定 | STG |
| | SIDE POCKET (暫稱) | DATA EAST | 價格未定 | SPT |
| | SD 高達 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | CRUISE LAST STAND (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | PUYO PUYO 通 (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | PUZ |
| | POCKET FIGHTER (暫稱) | BANDAI | 價格未定 | RAC |
| | 超級機械人大戰 (暫稱) | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| | CLOCK TOWER (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | AVG |
| | DECOTRA (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | RAC |
| | 職業摔角 (暫稱) | HUMAN | 價格未定 | SPT |




## 總評：

今期所推出的云云遊戲中，最令筆者喜愛的自然是《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN ~Final Ver.~》了。當然，若喜歡格鬥遊戲的朋友，便應試試PlayStation版《VAMPIRE SAVIOR EX EDITION》。如果，大家看不到流星雨的話，也可以選擇《CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~》來發洩一下失落的情緒。

唔～仲有！在Dreamcast很快便會出場的時候，相信Nintendo 64的重頭作《The Legend of Zelda ~Ocaina of Time~》已經推出。究竟這隻Nintendo 64的作品能否蓋過Dreamcast的鋒芒呢？那就讓各位拭目以待了！(Agent X)

## 初戀情人節 Special



PlayStation/ SLG/ Family Soft/ 5800日圓
© 1998 Family Soft Co.,Ltd.

遊戲基本上與前作一樣，唯一不同的就只有加多了兩位新人物、加多了新的事件、加多了新的音效、名多了新的畫面、系統方面作出了少許的改良，原本這樣的改法是好，並不給人完完全全「新瓶舊酒」的感覺，也算是有新的意思；不過始終本人最不滿的，就是最根本的系統幾乎沒有改變過，那是甚麼？當然就是LOADING的時間，悶(等)到本人想去死，由開始玩到打爆一次機也得用6小時15分。(山寺良牙)

### 評分：

人物/ 機械:5分
畫面:4分
音樂/ 音效:5分
故事:4分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.43分

是一隻戀愛育成的遊戲，形式上有點像「心跳」，但是玩了一會便覺得相差很遠，最可憐的是與上一集同樣，等待LOADING的時間長得要命，人物表情做得不太自然，除了在系統上比上集有所改良之外，其他也不覺得有什麼好處。(明樹)

### 評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.8分

## 貓貓關係



PlayStation/ SLG/ Victor Interactive Software/ 5800日圓
© 1998 Victor Interactive Software
© 1998 OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.

雖然來來去去也是戀愛育成遊戲一個，不過題材算是比較特別，竟利用到主角變身成一隻貓去「偷知」女孩心中所想的，從中亦利用貓的身份去與女孩打好關係，認真特別，有時對白也算十分「抵死」；遊戲難度屬一般，不算太過難玩，不過始終比較頭痛的地方是特別事件出現的方法比較難，本人玩時數下去特別畫面也不到5張。(山寺良牙)

### 評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:5分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.63分

又是一隻「養女GAME」，對於這類遊戲，黑龍自問不是太過熱衷，不過，覺得這遊戲的「組合」比較有趣(因為主角的「變貓」能力)，所以便試玩一下，唔…感覺尚算不俗，不過，始終Playstation的遊戲的大問題依然存在，便是LOAD碟的問題，有時候一句對話也要LOAD1-2秒，實在太長了，而且又不是每說話也有配音，這亦是美中不足之處。(赤目黑龍)

### 評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:——
平均分:1.88分

## MONSTER SEED



PlayStation/RPG/2P/對應ANALOG
© 1998 SUNSOFT
© 1998 NK SYSTEM

以養怪獸為賣點的一隻遊戲，但可惜育成的要素不高，令筆者在玩的時候有一點漫無目的的感覺。在人物和怪獸的設定方面可以接受，因為有一些怪獸都頗為可愛。最令筆者不滿的地方是角色移動和文字的速度，因為實在是太慢(又不可以在OPTION中調快)。而筆者最欣賞的便是遊戲的CG OPENING，雖然有點無厘頭，但是感覺蠻好的…(非洲)

### 評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.5分

又是一隻玩捉怪獸、養怪獸的遊戲。然而，將怪獸元素引用去戰棋型SLG上倒有新意，還有可以讓玩者自行用藥物及蛋調校出新的怪物，這也令我們的投入感大增。而由於它是一隻集怪獸育成及戰棋型SLG的遊戲，遊戲性也豐富了不少喲。不過在平均性上就比較差，只有你一隻攻力大、一隻懂放魔法的傢伙就可以輕易取勝了。(小健健)

### 評分：

人物／機械:4.0
畫面:3.9
音樂／音效:4.0
故事:3.5
操作性:2.9
投入度:3.0
原創性:3.3
難易度:3.6
移植度:——
平均分: 3.5分

## 實況WORLD SOCCER FINAL VER.




PlayStation/MEM/SPT/2P
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

《WINNING ELEVEN》系列的最新作品，不論是畫面、動作和資料上都被強化了，筆者最喜歡的便是旁述是會說出球員的名字，雖然不是真實的名字，但感覺仍很親切，不過最遺憾的便是始終也不可以多人同時對戰，還有希望KONAMI可以早日得到FIFA的協助便更好，這樣球員便可以以真名上陣了…(非洲)

### 評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.08分

若果不計英文版，這可說是《WINNING ELEVEN》的第三個版本了。遊戲的內容的確加強了不少，如增加視點、不入球都有REPLAY功能等。不過嘛，整體上球員的控球技術都被調低，故在扭過對方時很易會失去控球權，所以難度是比上作為高的。唔，總括來說，就算你定已有一隻《WORLD CUP FRENCE 98》，這隻《FINAL VER.》還是值得一玩的。(小健健)

### 評分：

人物／機械:3.9
畫面:3.7
音樂／音效:4.3
故事:——
操作性:4.5
投入度:4.9
原創性:3.0
難易度:4.0
移植度:——
平均分: 4分

## 古惑狼~噗！世界一周



PlayStation/MEM/ACT/1P/對應PDA/行貨


在美國大受歡迎的動作遊戲的最新作，這一集的《古惑狼》跟之前的可有着很大的分別哩！首先是背景方面比以前更為細緻，而且在視點方面便不再像以前一般只得一個視點。不過數最大的突破便可以說是有機會學到新技術，雖然有不少的優點，但是最敗筆的地方便是遊戲的版面很多時都是千篇一律，沒有太大的新鮮感。（非洲）

**評分：**

人物／機械:2.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:2分
操作性:3分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

**平均分:2.75分**

好像最近的ACTION遊戲都興炒雜燴來增加遊戲性，而這隻《古惑狼3》就是一隻集ACTION、賽車、水上電單車的遊戲來。而且內裏的多邊形控制技術又再上一層樓，不但沒有甚麼爆山，流暢度又高外，各角色表情變化之演出實在是精彩。雖然說到低玩法還有點換湯不換藥，但勝在玩法易學易精嘛，又適合一些非機迷來玩。唔，這弄說是近年ACTION GAME裏的中上之作。（小健健）

**評分：**

人物／機械:4.6
畫面:4.9
音樂／音效:4.0
故事:——
操作性:3.9
投入度:4.0
原創性:3.8
難易度:3.7
移植度:——

**平均分: 4.12分**

## ZEUS CARNAGE HEART SECOND



PlayStation／SLG／MEM／5800日圓／ARTDINK


一個近乎完美的戰略遊戲，玩者不用再受到遊戲開發者所訂下的規制所限制，意思是指自己可以自由創作一套合於自己風格的戰鬥模式，而不用由電腦AI所安排。但是遊戲亦有一個缺點，就是初段故事極長，不諳日文的玩者可能望而卻步。另外，在對戰模式中，一開始便可以自由組合機體，令對戰的樂趣大增。（古拉拉_B）

**評分**

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:3分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分

**平均分:2.75分**

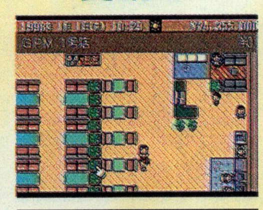
是一隻設計機械兵器的遊戲，好可以一開始便自由設計機體的所有性能，這樣一來可以節省很多時間，而且還提高了可玩性，可同時使用三種不同的武器戰鬥同時在戰場中戰鬥，喜歡機械人的朋友也可嘗試設計機械人的樂趣。（明樹）

**評分**

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——

**平均分:2.9分**

## 歡迎來到家庭餐廳！



PlayStation／SLG／MEM／BEC／對應MOUSE／5800日圓


絕對是換湯不換藥之作，遊戲和便利店時代等一般的模擬遊戲比較，不論模式、畫面、內容都是大同小異的，難聽點說還有點抄襲成份。除了可以自訂餐牌一項較為吸引之外，實在想不到有甚麼可以令人玩下去的原因，喜歡吃喝的玩者或會想玩，但是很快便會對那套被重複用了數十次的系統所悶死。（古拉拉_B）

**評分**

人物／機械:1分
畫面:1分
音樂／音效:1分
故事:——
操作性:1分
投入度:1分
原創性:1分
難易度:1分

**平均分:1分**

對於很喜歡吃東西的我來說，在玩經營餐廳這玩意上當然是樂此不疲。唔，在遊戲內除了可給你設置餐廳的內部裝修呀請人炒人外，也可以給你撰寫菜單，又可以從別的餐廳裏挖角，這也是遊戲中有趣的東西。不過嘛，就缺少了一些如玩《主題公園》的投入感，而玩者可自行決定的東西又沒有《便利店時代》那麼多。WELL，可以遊戲較適合初玩經營SLG的玩者。（小健健）

**評分：**

人物／機械:2.4
畫面:2.6
音樂／音效:2.5
故事:——
操作性:3.0
投入度:3.3
原創性:3.2
難易度:3.5
移植度:——

**平均分: 2.9分**

## 爆發！怒之鐵劍



PlayStation／TBL／MEM／ASMIK ACE／5800日圓


超任時代已經大獲好評的桌面遊戲，這次在PS上推出第二彈實在值得高興。計設者成功地將一個RPG遊戲簡易化，還加入了許多吸引玩者（包括男和女）的元素（可以一嘗一統世界的滋味、又有可愛的角色），極之適合用來「招呼朋友」。如果遊戲能按排一個一人玩的純RPG模式，那麼遊戲便可以在沒有朋友來到時，也可以拿出來玩一番。（古拉拉_B）

**評分**

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:2分
難易度:3分

**平均分:3分**

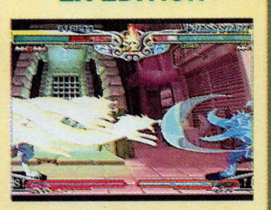
是一隻主要以雙六（康樂棋）形式進行的遊戲，加上配合RPG成份為主要的遊戲背景，所以令遊戲更加有趣，值得一說的是RPG成份造得十分充足，包括：戰鬥、道具、魔法、武器及店鋪等，幸好操作仍然不算太複雜，否則便會悶倒你的朋友了。（明樹）

**評分**

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分

**平均分:2.9分**

## VAMPIRE SAVOIR EX EDITION



PlayStation／FIG／CAPCOM／5800日圓


吸收了兩年前《VAMPIRE～The Night Warriors～》的教訓，今次CAPCOM移植《VAMPIRE SAVIOR EX EDITION》着實有很大進步，同時亦能看出製作人員確曾為移植遊戲下過一番苦功。雖然遊戲完全沒有任何擴充硬件輔助，可是移植表現和讀碟速度仍叫人滿意，而且不同的隱藏元素和項目，絕對是《VAMPIRE》迷不能錯過的作品。（KOTARO）

**評分：**

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:4分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:3.5分

**平均分:3.61分**

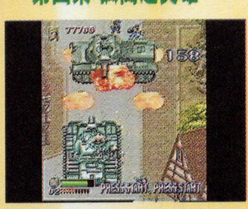
街機移植作《VAMPIRE SAVIOR》的改良版，除了繼承了遊戲本身的系統之外，這一個版本中最特別的地方便是ORINGINAL MODE，在這一個模式中玩者是可以育成出一個角色，他會戰鬥中不斷地增強自己的能力值，還有這遊戲的隱藏OPTION都要在玩過這一個模式後，才會出現的呢。（非洲）

**評分：**

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:2.5

**平均分:3.05分**

## CAPCOM Generation~第四集 孤高之英雄~



SEGASATURN/ PlayStation/ STG/ CAPCOM/ 5800日圓



CAPCOM懷舊系列第四集，既然用次世代機去移植舊世代遊戲的話，移植度當然是100%，不過這個系列(遊戲)並不是單單移植到100%便算，還加上了新的原素，例如：重新灌錄的音樂，令玩者有另一份的感覺。而這個系列中，有關遊戲的設定畫及資料之類更是一大特色，喜歡玩懷舊遊戲的玩家這個系列絕對不容錯過。(山寺良牙)

**評分：**

人物/ 機械：3分
書面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：5分

**平均分：4分**

遊戲基本上與前作一樣，唯一不同的就只有加多了兩位新人物、加多了新的事件、加多了新的音效、名多了新的畫面、系統方面作出了少許的改良，原本這樣的改法是好，並不給人完完全全「新瓶舊酒」的感覺，也算是有新的意思；不過始終本人最不滿的，就是最根本的系統幾乎沒有改變過，那是甚麼？當然就是LOADING的時間，悶(等)到本人想去死，由開始玩到打爆一次機也得用6小時15分。(山寺良牙)

**評分：**

人物/ 機械：5分
書面：4分
音樂/ 音效：5分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：——
難易度：3分
移植度：——

**平均分：3.43分**

## MONEY IDOL EXCHANGER



PlayStation / PUZ/ ATHENA/ 5800日圓



移植自九七年初推出的MVS業務用作品，由軟件製造商FACE開發、ATHENA負責移植，以日本流通貨幣為題材的PUZ遊戲《MONEY IDOL EXCHANGER》，經過整整一年的製作後，遊戲終於在PlayStation上登場。其中遊戲人物設計起用於動畫界享負盛名的石田敦子負責，所以角色縱然會有面善的感覺，但是也算討好。至於玩法方面，由於遊戲設計新穎，比一般方塊遊戲更需要精確計算連鎖，所以遊戲性亦十分之高，是一個不可多得的作品。(KOTARO)

**評分：**

人物/ 機械：3.5分
書面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：4分

**平均分：3.61分**

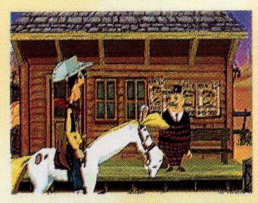
兩年前當這遊戲的街機版剛推出時，給在下的印象是「很有趣」；石田敦子所設計的人物無可否認很能討好玩家，而遊戲的概念雖然和《MAGICAL DROP》差不多，但因為以「唱錢」為題材，比一般PUZ遊戲更易理解；遊戲中在下最喜歡的是段位認定模式，對於熟習遊戲的操作很有幫助。總而言之，這個是少數在下會期待推出的遊戲之一，誠意推薦大家一試。

**評分：**

人物/ 機械：4.5分
書面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：4分
投入度：4.5分
原創性：——
難易度：4分
移植度：5分

**平均分：4分**

## LUCKY LUKE



Playstation/ ACT/ SAMMY/ 5800日圓



真是非常的低年向呢！不過，事實上這隻遊戲真是非常要心思才可玩得好的，因為除了那些低年向的作之外，遊戲本身極要好的解謎頭腦才可以完成，所以，遊戲本身的可玩性其實非常高；而另一方面，人物的設計真是比較簡單，可能不能吸引到一些比較年長的玩家；而在PASSWORD要用錢買這一點上，筆者真是非常不滿，實在是太過份了！(赤目黑龍)

**評分：**

人物/ 機械：3分
書面：2分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——

**平均分：2.69分**

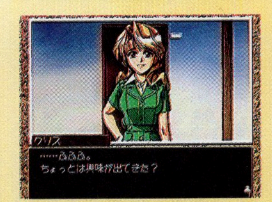
遊戲除了動作成份，還有一些要動腦筋的地方，可玩性很高，取材亦不錯，感覺十分悠閒，適合在週末沒有約會時消磨一下時間，唯獨是某些地方要求太過嚴格，及要按着口才可以跑一點應該改善一下。(古拉拉_B)

**評分**

人物/ 機械：3.5分
書面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：2分

**平均分：4分**

## REAL麻雀 ADVANTURE





SEGASATURN/AVG/SETA/6800日圓



哈！這隻根本不是甚麼AVG遊戲，理論上這是一隻不折不扣的戀愛育成遊戲，因為在遊戲之中，玩者主要花在操作的全是戀愛育成的部份，開採化石只是自動進行，而且到了爆機之時，亦主要顯示戀愛的成果是HAPPY END還是SUPER END，亦即是說，這絕對是一隻掛羊頭賣狗肉的遊戲，然而，這些遊戲實在出得太多了，太悶了。(赤目黑龍)

**評分：**

人物/ 機械：2分
書面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：1.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——

**平均分：2.06分**

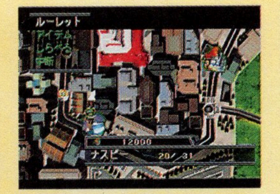
從前的對戰麻雀，以至現在的戀愛冒險，《REAL麻雀ADVENTURE「往海去～SUMMER WALTZ～」》着實有很大的改變。遊戲採用《SUPER REAL麻雀 V》和《SUPER REAL麻雀 VII》中登場的女性角色來構成，以仲夏海邊為舞台，雖然遊戲已加入很多有趣的元素，不過就因為故事直線進行性太強，以致自由度大大下降，是為最敗筆的地方。(KOTARO)

**評分：**

人物/ 機械：3分
書面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

**平均分：3.13分**

## SMASH COURT 2





Playstation/ SPT/ NAMCO/ 5800日圓



哈！真是令人非常失望的一隻網球遊戲，為何這樣說，因為這遊戲真是一集不如一集，首先是以人物的動作而言，比上一集更加不流暢，而且在遊戲之中，對手的「先讀能力」真是比以前強了非常多，根本上對手會知道玩者的球會打往哪裏，使遊戲的可玩性相應下降很多，而且亦會給玩者非常大的挫敗感覺，而唯一的好處便是加入了故事的模式，尚算可以，不過絕對不是佳作。(赤目黑龍)

**評分：**

人物/ 機械：1分
書面：2.5分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：1.5分
移植度：——

**平均分：1.57分**

是一隻3D網球遊戲，CG畫面方面尚算不俗，人物及動作方面，本人不敢對這類遊戲有什麼要求，可惜的是在比賽時不能轉換視點，遊戲供有比賽模式、故事模式、兩人對戰模式及練習模式。在感覺上，遊戲的難度頗高，大概是因為操作性的問題，但總括來說，不是網球遊戲的發燒友是不必要理會這隻遊戲。(明樹)

**評分：**

人物/ 機械：2分
書面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

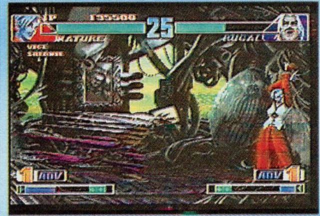
**平均分：2.1分**

# COMING 嚟

## 《KOF'98》PlayStation 上開催！

SNK著名格鬥系列最新續篇《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》，剛於早前公布移植至Dreamcast，現在又宣布移植至另一機種PlayStation之上。遊戲主要以完全移植為目標，與Dreamcast版本採用遊戲為基礎的方式略有不同，現在仍未有畫面和詳細資料公開，價格未定，預定來年春季發售。

此外，順帶一提，製作多時的2D劍術對戰格鬥遊戲《～幕末浪漫～ 月華之劍士》和原創3D超能力冒險遊戲《ATHENA～AWAKENING FROM THE ORDINARY LIFE～》，亦落實大概的推出日期，其中前者暫定為翌年春季、而後者則為預定99年2月發售，價格未定。



■以完全移植《KOF'98》為目標（以上為業務用畫面）

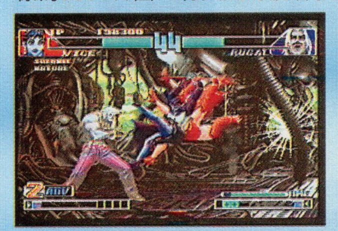


■演出性極高的《～幕末浪漫～ 月華之劍士》，不知至PlayStation上會否有所不及呢？（以上為業務用畫面）

## 《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》家用版最情報

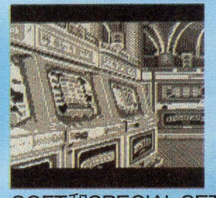
本月25日才正式推出的業務用最新劍術對戰格鬥遊戲《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》，現在已宣布其互換性基板NEO GEO版本的發售日期，其中CARTRIDGE版預定明年1月28日推出，售價為32000日圓；至於緊接下來的CD版則預定來年春季發售，價格未定。

另外，預定於12月22日發售的NEO GEO CD版《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》，原來亦設有初回限定版本，內附「1999 SNK OFFICAL CALENDAR」，價格同樣為6800日圓，有興趣的讀者就記緊要留意。





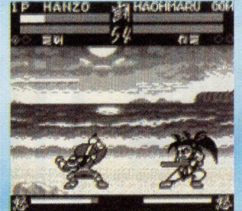
## 《侍魂》限定版聖誕日發賣



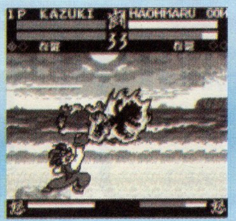
剛於不久前才公布畫面的NEO GEO POCKET版《SAMURAI SPIRITS》（暫稱），現在已正式公布其推出日期為12月25日，遊戲共分為單體SOFT和SPECIAL SET兩個版本，其中前者價格為4500日圓，而連同新顏色NEO GEO POCKET「CRYSTAL CLEAR」和專用攜帶特性STRAP的後者，售價則為12300日圓，不知閣下又對那一款較有興趣呢？



■各種專用攜帶特性STRAP

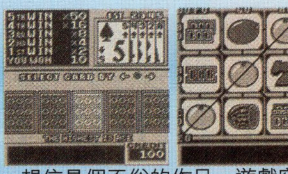






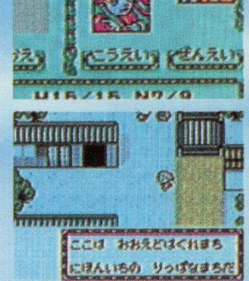


此外，SNK亦公布為NEO GEO POCKET推出預定一共五個TITLE的系列「POCKET CASINO SERIES」，而首個登場的作品就是圍繞投幣式機體為主的《NEO CHERRY MASTER》，內置「ROULETTE」和「DOUBLE UP」等多個遊戲，而且亦有為初學者而設的「BEGINNER STAGE」，想信是個不俗的作品，遊戲容量、發售日期及價格均未定。



## 《加油！伍衛門》兩機種作品推出日決定

在上期中，我們已為大家報導過KONAMI的著名動作系列《加油！伍衛門》（大盜伍佑衛門）三個機種上的最新資料，然而本週又有新的追加情報。首先是PlayStation版本的《加油！伍衛門～緣來如此！綾繁一家之黑影～》，遊戲就正如上次所述形式會由平面轉化成立體多邊形製作，而故事則圍繞町內的人氣偶像受惡德商人「綾繁一家」侵襲，正義主角伍佑衛門又再要與一眾同伴，以及戰鬥ROBOT「IMPACT」，向拯救偶像的冒險之旅進發！價格5800日圓，預定12月23日發售。





至於GAME BOY的《加油！伍衛門～天狗黨之逆襲～》，遊戲是系列首次以RPG形式進行，但是主角就並非伍佑衛門，而是玩者所扮演的主角「HAJIME」，一個從現代返回大江戶的小學生，機緣巧合之下遇上伍佑衛門，協力對付盜賊團「天狗黨」，容量8M，價格4300日圓，預定12月23日發售。

## 《心跳回憶》新角色登場

在早前已為大家介紹過的GAME BOY《心跳回憶POCKET》，現在又有新原創角色公開，其中包括《～SPORTS篇》中PATRICIA和宗像尚美，以及《～CULTURE篇》中的和泉恭子，每位也各具個性，而新追加的EVENT和情節，務求比原版更為豐富。遊戲對應GAME BOY COLOUR，發售日期及價格均未定。







※以上仍屬開發中畫面

# 下回放映

## NEW GAMES OF 11/19~11/26

## PlayStation

### 11月19日



名偵探柯楠
BANDAI
5800日圓 AVG



R.TYPE DELTA
IREM SOFTWARE
5800日圓 STG



RPG創作室 3（THE BEST）
ASCII
2800日圓 SLG



ADVAN Racing
ATLUS
5800日圓 RAC

TRUE LOVE STORY
（THE BEST）
ASCII
2800日圓 AVG



七星鬥神
CAPCOM
5800日圓 ACT



SIMPLE 1500系列
Vol.5 The圍棋
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB



G-POLICE
SCE
6800日圓 STG



童夢之野望2
The Race of Champions
OZ CLUB
6800日圓 SLG



SIMPLE 1500系列
Vol.6 The花札
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB



神氣十足組2
講談社
4300日圓 PUZ



武戲
KONAMI
5800日圓 FIG



Juggernaut~戰慄之門~
TONKIN HOUSE
6800日圓 AVG



MONSTER FARM
(THE BEST)
TECMO
2800日圓 SLG



SIMPLE 1500系列
Vol.7 The CARD
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB



BALL DELAND
BANPRESTO
6800日圓 SLG

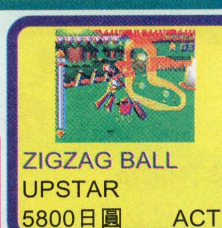


SIMPLE 1500系列
Vol.8 The SOLITAIRE
CULTURE PUBLISHERS
1500日圓 TAB



ARMORED CORE PROJECT
PHANTASMA (THE BEST)
FROM SOFTWARE
2800日圓 ACT

### 11月26日



ZIGZAG BALL
UPSTAR
5800日圓 ACT



WIZARD'S HARMONY R
ART SYSTEM WORKS
5800日圓 AVG



EXDOUS GUILTY (限定版)
IMADIO
7800日圓 AVG



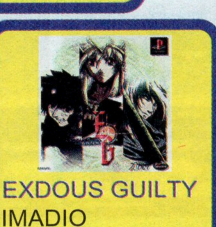
Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)
IMAGINEER
4800日圓 ACT



WAKU WAKU 排球
ATENA
4800日圓 SPT



MISSLAND 2
ALTRON
5800日圓 AVG



EXDOUS GUILTY
IMADIO
5800日圓 AVG

好奇心是殺貓？
ACSII
5800日圓 AVG



COOL BOARDERS3
WARP SYSTEM
5800日圓 SPT



雪割之花
SCE
4800日圓 AVG

POPOROGUE 王子復仇記
SCEI
5800日圓 RPG



LIBEROG RANDE
NAMCO
5800日圓 SPT

ROCKMAN X 4 (THE BEST)
CAPCOM
2800日圓 ACT



EURASIA EXPRESS
殺人事件
ENIX
價格未定 AVG



TOYS DREAM
KSS
5800日圓 SLG



凝望騎士R大冒險編
KONAMI
5800日圓 AVG



FIGHTING ILLUSION K-1
GRAND PRIX'98
XING ENTERTAINMENT
5800日圓 AVG



D2漫畫 狙擊13 (1)
加拉路之野望
DAIKI
2300日圓 ETC




TETRIS PLUS
(廉價版)
JALECO
2800日圓 PUZ

1 on 1
CHILDA
5800日圓 SPG



D2漫畫 狙擊13 (2)
見不到的軍隊
DAIKI
2300日圓 ETC



TALES OF DESTINY
(THE BEST)
NAMCO
價格未定 RPG



D2漫畫 魯邦三世
DAIKI
2300日圓 ETC



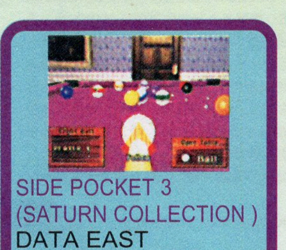
FAST KISS物語
HUNEX
5800日圓 AVG



SERIAL
EXPERIMENTS LAIN
PIONEER LDC
5800日圓 SLG

# SATURN GAME

## 11月26日



SIDE POCKET 3
(SATURN COLLECTION)
DATA EAST
2800日圓 SPT



she'sn
KID
6800日圓 AVG



全日本職業摔角FEATURING
VIRTUA (SATURN
COLLECTION)
SEGA
2800日圓 SPT



STREET FIGHTER ZERO
2 DASH( SATURN
COLLECTION)
CAPCOM
2800日圓 FIG

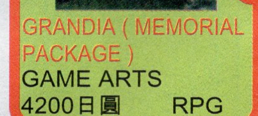


七星鬥神
CAPCOM
5800日圓 ACT

## 11月26日



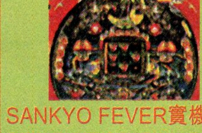
IDOL 雀士 限定版
JALECO
7800日圓 TAB



GRANDIA (MEMORIAL
PACKAGE)
GAME ARTS
4200日圓 RPG



FIND LOVE 2
~RHAPSODY~
DAIKI
6800日圓 AVG



SANKYO FEVER實機
SIMULATION GAME VOL.3
TEL 研究所
5800日圓 TAB



SANKYO FEVER實機
SIMULATION GAME VOL.
3 BONUS PACK
TEL 研究所
6800日圓 TAB



BALL DELAND
BANPRESTO 6800
日圓 SLG



e'tude prologue～心動～
拓洋興業
5800日圓 AVG

# 編者話

## 山寺良牙……

不知不覺間，《遊戲誌》已踏入第88期，而本人亦已待了55期的日子，在這些日子中，有得意的事、有失意的事、有氣憤的事、當然也有苦惱的事；但始終最好不過的，當然就是認識到一批志同道合的人(是嗎？)，他們教了本人不少事及知識。以一個不喜歡說話及經常一個人獨自行動的我來說，認識到他們可說是三生有幸，這可能也是叫「緣份」吧！
不過人各有不同的人生，說得不好聽就是「天下無不散之宴席」，那麼……

## 死咗都無人知的MS話——

◆由於MS的GAME BOY POCKET處於半死亡狀態，結果終於買了GAME BOY COLOR回來，經過上次的教訓後MS決定永遠不會將GAME BOY放在背包裏，不過從此MS房內又增添多一位成員，數一數，它已是第15部遊戲機了。
◆近日又再次收到有關《FFT》問題的信，唉~其實MS已回答過很多次，可惜每次到了最後都沒有刊登出來(苦笑)，希望今次能在信箱中刊登。
◆對於MS來說，現在的工作量真的叫人吃不消，由於自己和讀者要求的質素越來越高，所花的時間就相對地多了，舊病又像開始發作，不知道自己何時會否支持不住，可能這是MS的命運吧(苦笑)！
◆最近MS將所有空閒的時間都放在GAME BOY的《DQ》身上，如在乘車時、等電梯時等等都不能放過，MS終於將心愛的怪獸鍛煉得算是有點起色，現在只是等待MK-II的怪獸成長，然後與他作一場真劍勝負，但要等到何時(苦笑)？
◆N64的《薩爾達傳說~時之洋笛~》即將推出，對於我這個超級《薩爾達》迷來說，真要一嘗這大容量的製作，看它的可玩性到達那裏，雖然在FAMI通中它的分數達40之多，但是從未玩過的我是不會誠認它是最好玩的遊戲。
◆MS開始覺得人總會有段時間是孤獨的，就像今週般，MS在完成工作後欲放假休息，結果發覺家已不像家，好友又身在外地，朋友又有工要幹，只有遊戲機與玩具陪伴左右，若果MS在這段時間死去，唔知會何時及有幾多人知道呢？相信都要一段時間…(苦笑)！

## 非洲•真的有問題？

■第三次勁嘢出現，狠狠地用腳一伸，把我踢進無底深潭…
■忘了說1999年，世界末日。
■踢波整親腳，好痛。
■大家看了MMR沒有？
■只差少許便可以完成今天的功課。
■現在是3：30分，氣溫25度。
■唔知點解成日甩鞋帶…
■原來我經常唔綁鞋帶。
■咁夠疆，穿鼻吖笨！
■大家不用擔心千年蟲，因為1999年世界末日。
■80年嘅1月15日有一位偉人誕生，而他便是我…
■聽日11點隻揪，不見不散！！
■聽日我隻柴州實炒你3，仲要ROUND ROUND PERFECT。
■嚟緊仲有第四次勁嘢。

## 題：米家門下新花兩朵

PS：OPERATION METEOR原來是步行籌款計劃，善哉善哉



BY:米奇

## 流星行動J.J話：

作戰名稱：OPERATION METEO
話說星期二晚上，在下同另一半與及佢嘅好朋友杜莉亞(假名)一齊去睇天文台話會有嘅流星雨……
◆12:00a.m. 到達筲箕灣巴士總站，發覺人龍長過清明節拜山，於是改向西灣河方向移動，幫襯「伸手助人協會」，終於在太安樓成功截車……
◆12;30a.m. 到達柴灣道口，往石澳條車龍穩如泰山，最後以2.5小時車程到達目的地石澳，車費$230……
◆03:00a.m. 海灘基本上已填滿了人，經過15分鐘才找到一處安身之所，然而天公不造美，密雲……
◆03:30a.m. 由於旁邊有人撤退，防線失守，沙灘蓆旁成了行人通道，被經過的人踢到一面沙，但就始終見唔到天文台話會有嘅流星雨……
◆04:00a.m. 三名事主終於發覺被騙而離開，幸好能乘上一輛非常有良心的小巴($20往筲箕灣、抵！)，途中坐窗口位的杜莉亞一直望着窗外……
◆04:45a.m. 杜莉亞突然說：「哎呀、流星雨呀！」，全車人即時企晒起身望出窗，原來真喺有得睇，而司機亦好識做地熄埋車入面嘅燈……
◆06:10a.m. 終於有命返到筲箕灣。
任務完了。

## 若有所失的福田君話——

■這幾天病到五顏六色，由傷風、感冒、眼痛以至咳嗽樣樣齊，真的要命，想吃也吃不下，整天全身乏力，希望可以早點脫離這種厄運就好了。
■如無意外，那件大玩具明天就會落在我的手裏，嘻嘻，高興極了。
■GLAY的新細碟《BE WITH YOU》將於25/11推出，HOI別要錯過了！(不過我連PENICILLIN隻《ULTIMATE VELOCITY》都未買…)
■到底新年的計劃會否泡湯？
■儘管知道應該怎做，但太多障礙的話只會變成有心無力。

## 積奇心中的詩句

在某週刊中看見一女孩以十蚊價錢，還要托人才得到一張人手畫的昭人畫像。心想人家晒到手又甩皮面又黑，在背後竟有這樣子的不值錢交易，還要大事標榜，實在使人無言……。自從家中電腦更新後，覺得最好玩的便是《Delta Force》，操作簡單任務易明，其戰場上的氣氛絕對使人投入！另外早前看了《玻璃之城》，看見一對戀人因分隔兩地而產生變化，最後就是想在一起時，一切也大不如前了，奉勸各位應把握現在，不要做出使自己後悔的事！

## AGENT X'S FILE EPISODE NO.:5-X02

99年後的流星雨……
今夜我沒有去看流星雨，只是待在家中的窗邊，然後抬頭望上天空，幻想自己於四野無人的平原下欣賞著這個難得一見的情景。
臨睡前，再回到窗邊許了個願，妄想在許願時會有流星於遠方的天空飛過。
究竟夢想能不能夠成真，一切還看自己的努力了！！

## 行雲流水・KOTARO

每月，對於拙者而言，是個令人心沈甸甸的日子。沈甸甸的原因，並非是因為有所不及，而是覺得要面對的壓力實在越來越大。

或許，你未嘗想過一覺醒來，全世界的人要與你為敵，那種無奈及無助的感覺着實太過可怕……

自問已經盡了最大的努力，可是勝利始終沒有站於拙者的一邊，是拙者太剛愎自用？還是拙者根本未成氣候……

事後，拙者終於明白，就是因為太過刻意求功、苦心經營，所以才不能超越他人，而且，既然自己能夠一早留有後着，那麼，別人又怎麼不可以有呢？

『用意不專、劍意不純的時候，劍會變得飄忽不定，破風之聲也會變得沙啞；
相反，與劍心神合一的時候，劍與人就會連成一體，破風之聲也會變得凌厲。』

## 赤目黑龍編者話

(^︵^)被逼做一件事是非常不開心的，所以，做出來的質素亦一定會非常低，這是非常合理的事啊！
(>︵<)其實做兄弟唔係話有着數先至係，所以本來一直以為兄弟出力的「地獄推銷員」決定改變一下名字，決定改名為「兄弟推銷員」，當然專為兄弟服務，咁嗰啲唔係兄弟嘅人……當然冇份！
(︶︵︶)近日發生了不少的事情，令黑龍看清楚不少人的真面目，真是非常現實呢！不過咁，這些事情越快發生越好，因為不用再被這些人利用，和這些人劃清界線總比和他們同流合烏好得多！
(+︵+)說到人，黑龍終於又領會到另一件非常重要的事情，原來人是不用為自己說過的事情負上任何責任的，所以在這裏敬告大家，不要輕信人言，從另一方面來說，或許大家也可以試試作出多一點的「口頭承諾」，不兌現也不要緊呢！

## 小健健編者話

在《遊戲誌》混了這麼多年，編者話大都是跟大家胡胡扯，例如說甚麼在哪裏吃過些甚麼傻東西、我家樓下來了賣貓等。
而今次我要說的，是別苦麵館的超大出血特價午市定食非常超值，有煎雞白飯沙律日式炒菜及麵豉湯，都是三十塊錢而已~~。(WELL，吉仔都要三十三塊錢啊)真是要多多棒場。

## 遲來的字句：「阿立！恭喜晒！」

上期寫少了恭喜綠毛小春維也納的字句，恭喜你得到ZERO 3的冠軍呀！其實明樹一直都係街霸ZERO系列的FANS，ZERO 2我都有參加比賽架！而今次ZERO 3比賽好好彩地入到64強，不過之後就敗陣了。其實今次能與強敵會戰，我是要多謝維也納及好朋友霸王丸，唔係佢哋教我咁多嘢，相信我一早就輸「LU」！維也納很強，霸王丸也是十分強，維也納都話佢隻豪鬼係最強的。不過霸王丸好鐘意咬人架，成日走黎咬我，如果佢有瘋狗症我都一定死硬！
BY:酒井明樹

## 天草四郎 時貞

終於又大了一歲，開始要為自己打算一下吧！？不過說起來，自己也差一點忘記了生日，但經KOTARO提醒，才知道原來自己就快生日。於當日，剛巧有一些朋友上來我的家中打《KOF'98》，不知自己的功力退了步，還是對手的實力增強了呢？另外，在那一天TAZ亦送了一份禮物給我，在這數年間，終於得到了久未收過的禮物，當時的心情實在興奮呢！還有收到水女及BILLY的生日咭，真是開心，尤其是BILLY，我常常沒有時間回信給你，但你也記得我的「牛一」，我實在是十分慚愧......，呀！對了，你有否ICQ啊？有的話寄信說給我聽好嗎？
雖然最近生日，不過胃始終不爭氣，唉......真不知如何是好，這唯有聽天由命好了。
FROM：魔城城主AMAKUSASHIRO TOKISADA

## 古拉拉_B的實驗習作照片



某日在某金毛小子的枱頭發現一包餅



METAL GEAR上身

隨身捽逃走

愛的SNOOPY



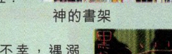
過期生果，邊個食咗？



神的書架

我的抽屜

不幸，遇溺小強在洗碗盤中





隨處也有食物

# 訂閱《遊戲誌》

## 送 免費送你價值¥2980手提beatmania遊戲機！！

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

請沿虛線剪下

## 《遊戲誌》訂閱表格

請以中文填寫姓名地址

姓名：______________________

地址：______________________

______________________

______________________

聯絡電話：(日間)______________________

(夜間)______________________

郵寄地址：(如與上列地址不同)______________________

______________________

______________________

### 付款方式

□現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

□支票　支票號碼：#______________________

領書站編號：________　店名：______________________

### 訂閱詳情

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

□一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

□半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

## 備註：

◆如果以現金付款，謹記提取訂閱收條。

◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」，並於背面寫上訂閱人中文姓名

◆支票訂閱請將訂閱表格連同劃線支票(請勿用釘書釘)，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。(恕不接受郵寄現金)

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。

◆本刊保留拒絕訂閱之權利

◆查詢熱線：2865-7617

◆ 贈品換領券和《遊戲誌》換書券(如適用)將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

## 訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲誌》8折優惠。

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值¥2980手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

## 港、九、新界《遊戲誌》領書站

| 編號 | 檔名 | 地址 | 電話 |
|---|---|---|---|
| G2 | 遊戲誌灣仔專賣店 | 灣仔道188號東方188商場1樓117室 | 28914448 |
| 67 | 小和 | 灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口 | 25985539 |
| 61 | 克仔記 | 灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口 | 25200912 |
| 60 | 福字 | 灣仔莊士敦道福臨門門口 | 28669695 |
| 64 | 魚王 | 灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口 | 28935476 |
| 66 | 金牌 | 灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口 | 28335277 |
| 58 | 嘉榮書報社 | 銅鑼灣皇室堡對面 | 28821562 |
| 65 | 叔字 | 銅鑼灣記利佐治街 | 28955456 |
| 59 | 歐亞書報社 | 北角英皇道668號健康村第二期4號 | 28118116 |
| 68 | JUMBO GRADE | 太古城中心256號舖 | 25699063 |
| 63 | 麗記報社 | 筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側 | 25601986 |
| 57 | 西灣金點 | 柴灣小西灣商場115A號舖 | 28893154 |
| 56 | 世昌雜誌業務 | 柴灣杏花村地下鐵站4號舖 | 25950544 |
| 21 | 周記報檔 | 中環大道中39號華人行 | 94129864 |
| 18 | 森記書報社 | 中環地鐵站內E1A號舖(近美心餅店) | 29051706 |
| 22 | 芝記書報社 | 中環安樂園大廈門口 | 94374898 |
| 62 | 珍寶雜誌屋 | 中環金鐘廊L8-9號舖 | 28669838 |
| 25 | 卿記 | 中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口) | 25256805 |
| 20 | 森記書報社 | 香港中環機鐵站28號舖(香港站A出口) | 25010828 |
| 19 | 森記書報社 | 香港中環機鐵站9號舖(近萬寧) | 25256383 |
| 23 | 創業雜誌報社 | 西環屈地街22號地下 | 25491209 |
| 24 | 潘記書報社 | 香港仔大道183號記粥粉麵門口 | 25525977 |
| 69 | 九龍金點 | 尖沙咀地鐵站內10B店舖 | 23750420 |
| 72 | 鴻運書報社 | 尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口 | 27352812 |
| 74 | 輝記報社 | 尖沙咀明輝中心G05 | 27224892 |
| 73 | 大口記報社 | 尖沙咀恆生銀行門口金馬倫道9-11號 | 90284745 |
| 75 | 金鑾公司 | 尖沙咀新世界中心廣場L021A | 23694649 |
| 76 | 大富豪 | 尖東文華中心賽馬會側 | 23115011 |
| 71 | 森記書報社 | 九龍機鐵站26號舖(近優之良品) | 23756788 |
| 89 | 強記報社 | 油麻地彌敦道543號(地鐵站碧街出口) | 27704766 |
| G1 | 遊戲誌九龍專賣店 | 旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324舖 | 23911067 |
| 35 | 世昌雜誌業務 | 旺角火車站2號舖 | 23939903 |
| 34 | 世昌雜誌業務 | 旺角地下鐵站3B&3C號舖 | 23900785 |
| 33 | JUMBO GRADE | 旺角新世紀廣場一樓190號舖 | 22643011 |
| 37 | 昌記 | 旺角電腦中心門口 | 23329729 |
| 36 | 信記 | 旺角銀行中心門口 | 23947902 |
| 38 | 偉國行 | 荔枝角美孚影都戲院側 | 27430208 |
| 08 | 世昌便利店 | 紅磡火車站H3&H12號舖 | 21421095 |
| 16 | 林記 | 紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口 | 23344254 |
| 14 | 埔字 | 黃埔花園二期時尚坊G28B | 27646807 |
| 13 | 龍鳳書報社 | 黃埔花園八期萬有街市門口 | 23568777 |
| 17 | 柏記 | 黃大仙東南西北座 | 23511428 |
| 12 | 森記書報社 | 黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下 | 23506055 |
| 15 | 杜海記書報社 | 樂富中心LG4(近地鐵出口) | 23381421 |
| 09 | 世昌便利店 | 九龍塘火車站2號舖 | 23381162 |
| 90 | 周字報社 | 鳳德村商場205號舖 | 23220147 |
| 10 | 雲山金點 | 慈雲山商場三樓322號舖 | 22423451 |
| 50 | 正記書報檔 | 牛頭角道171-2181號街市側 | 27542238 |
| 54 | 池記 | 牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口 | 23456999 |
| 49 | 燦記書報社 | 官塘裕民坊28號門口 | 23456977 |
| 48 | 森記書報社 | 九龍灣地鐵站內OB10舖 | 27511395 |
| 53 | 厚德 | 將軍澳厚德村街市正門門口 | 26236600 |
| 55 | 成之傑 | 藍田平田村商場三樓 | 92309846 |
| 39 | 世昌便利店 | 大圍火車站1號舖(閘內) | 26022698 |
| 40 | 禾輋金點 | 沙田輋商場77號舖 | 26933242 |
| 44 | 傳真 | 沙田河畔花園河畔城酒家門口 | 26365190 |
| 43 | 昌字 | 沙田第一城中心商場地下2AA | 26377308 |
| 45 | 新字 | 沙田第一城中心銀城商場36號 | 26488315 |
| 47 | 九記書報社 | 沙田第一城街市1號 | 26356271 |
| 92 | 現代新聞雜誌社 | 沙田廣場3樓36號舖 | 26979738 |
| 46 | 波記 | 馬鞍山新港城街市 | 26332998 |
| 41 | 鞍山金點 | 馬鞍山頌安村商場地下5號舖 | 26330093 |
| 03 | 世昌便利店 | 大埔火車站1號舖 | 26583382 |
| 01 | 世昌雜誌業務 | 大埔火車站11號舖 | 26518922 |
| 02 | 世昌便利店 | 大埔火車站11號舖(閘內) | 26851909 |
| 88 | 森記書報社 | 大埔廣場地下10A | 26648984 |
| 04 | 世昌便利店 | 粉嶺火車站1號舖 | 26822309 |
| 07 | 太陽報社 | 粉嶺火車站新出口 | 26825450 |
| 05 | 世昌便利店 | 上水火車站1號舖 | 26689318 |
| 52 | 開記超級市場 | 西貢福民路京華樓2號地下 | 27910061 |
| 51 | 小英雄書報社 | 西貢親民街西貢大廈28號地下 | 27926120 |
| 86 | 明記 | 葵芳好爵中心 | 24233052 |
| 85 | 新興 | 葵興新葵興商場二樓 | 24236824 |
| 83 | 雜誌中心 | 青衣村商場2樓 | 24314757 |
| 84 | 玲利書報社 | 荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1舖 | 24205959 |
| 82 | 森記書報社 | 荃灣南豐中心A056號舖(近美心酒樓) | 24024311 |
| 78 | 報業金點 | 荃灣愉景新城購物商場三樓L322號舖 | 24991110 |
| 81 | 森記書報社 | 荃灣綠楊商場F13號舖(近美心酒樓) | 24024311 |
| 32 | 寶豐書報社 | 屯門良景商場332號舖 | 24560595 |
| 27 | 新時代書報社 | 屯門時代廣場翼二樓D舖 | 24592811 |
| 28 | 成字 | 元朗天水圍天耀村街市 | 24451305 |
| 91 | 天字報社 | 屯門悅湖山莊商場地下 | 26189777 |
| 29 | 倪字 | 元朗合益路43號地下 | 24733998 |
| 31 | 浩字 | 元朗嘉好酒樓門口 | 24734976 |
| 30 | 優質書報社 | 天水圍新北江商場A188舖 | 24465884 |
| 87 | 金豐報紙 | 東涌富東村街市地下37號舖 | 26334663 |